

**VISUALISASI LIRIK LAGU *GROUP BAND* ENDANK SOEKAMTI  
YOGYAKARTA DALAM DESAIN ILUSTRASI *T-SHIRT***

**TUGAS AKHIR KARYA SENI**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan



Disusun Oleh:  
**Rendy Noor Avianto**  
NIM 07206244033

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
APRIL 2013**

## PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul Visualisasi Lirik Lagu *Group Band Endank Soekamti* Yogyakarta Dalam Desain Ilustrasi *T-Shirt* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 18 Maret 2013

Yogyakarta, 18 Maret 2013

Pembimbing I


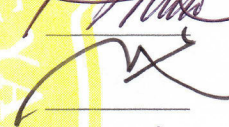


Pembimbing II

R. Kuncoro Wulan. D, M.Sn  
NIP. 19660320 199412 1 001

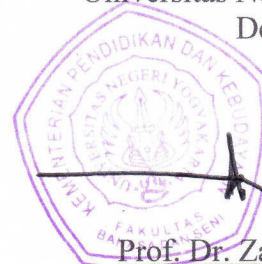
Arsianti Latifah, S.Pd, M.Sn  
NIP. 19760131 20112 2 002

## PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul “Visualisasi Lirik Lagu *Group Band* Endank Soekamti Yogyakarta Dalam Desain Ilustrasi *T-Shirt*” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada April 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Hadjar Pamadhi, MA.Hons	Ketua Penguji		17- April 2013
Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.	Sekretaris Penguji		17- April 2013
Zulfi Hendri, S.Pd., M.Sn.	Penguji Utama		17-April 2013
R. KuncoroWulan. D, M.Sn.	Penguji Pendamping		17-April 2013

Yogyakarta, 17 April 2013  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



Prof. Dr. Zamzani. M.Pd.  
NIP. 19550505 19811 1 011

## PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya

Nama : **Rendy Noor Avianto**

NIM : 07206244033

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

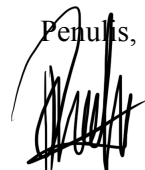
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 18 Maret 2013

Penulis,



Rendy Noor Avianto



## **Motto**

Waktu itu cuma-cuma, tapi sangat berharga.  
Anda tak bisa memilikinya, tapi bisa menggunakannya.  
Tak bisa menyimpannya, tapi bisa menghabiskannya.

Fokus pada solusi  
dan  
jangan sampai kehilangan harapan

**(Anonim)**

## **Persembahan**

Tugas Akhir Karya Seni ini ku persembahkan untuk..

Tuhan Yang Maha Esa

Ayahanda Sriyadi dan Ibunda Riswandari, untuk semua pengorbanan, perjuangan, Do'a serta keikhlasannya.

Kakak saya Rizky Elsana & Keluarga, dan adik saya Galih Alfandi, serta keluarga besar.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya sampaikan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir karya seni untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan tugas akhir karya seni ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan terimakasih secara tulus kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, dan Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya.

Rasa hormat, terimakasih, dan penghargaan yang setinggi-tingginya saya sampaikan kepada kedua pembimbing, yaitu R. Kuncoro Wulan. D, M.Sn dan Arsianti Latifah, S.Pd, M.Sn yang penuh kesabaran, kearifan, dan bijaksana telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tidak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya.

Akhirnya ucapan terimakasih yang sangat pribadi saya sampaikan kepada Bapak dan Ibu atas semua jerih payah yang sudah diberikan, kakak dan adik atas semua *support* dan doanya, semua Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY beserta *staff*, *My Soul mate* Enjang Ujiyanti yang selalu menemaniku di setiap waktu, Eric, Ary, Dory, Ahonk dan keluarga besar Endank Soekamti atas informasi dan kesempatan yang diberikan. Mas Rijali Cahyo dan mas Rony Setyawan atas nasehat-nasehatnya, Keluarga besar bapak Tambuh, Mbak Maya, Mbak Hida, Suci. Teman-teman UNY Bambang, Dony, Bayu, Widjaya Agung, Fathury, Baktio, Yahdi, Adjat, Krismawan, Vincent, Dita, Zena, Pety, Santy, Agustian terimakasih atas segala bentuk bantuannya. Teman gambar Dante, Bazzier, Adi, Arie Prajoedi, Ian, Salman, Tommy, Vin, Arian13, Teman Kos Nglaren 129A Reza, Kastubie, Ditto, Ipam, Tedy, Coco, Rangga, Satan, Bayu, Dwek, mbak Dewik dan mas Komang yang sudah menemani selama 6 tahun. Teman Temanggung Menyut, Mambonk, Agung BK, Tromol, Peyonk, Icus, Pekthus, Robot, Mamet, Mas Wanto, Bho, Koclok, serta CB100 yang selalu mengantarku kemana-mana, Klien-klien saya dan semua pihak yang telah membantu dan tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima Kasih

Yogyakarta, 18 Maret 2013  
Penulis,

Rendy Noor Avianto

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
BAB I    PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan.....	3
F. Manfaat.....	4
BAB II    KAJIAN TEORI.....	6
A. Visualisasi.....	6
B. Lagu.....	6
C. <i>Group Band</i> .....	6
D. Desain .....	9
E. Ilustrasi ( <i>Illustration</i> ).....	16
F. Desain Komunikasi Visual.....	20
G. Metode Perancangan.....	31

BAB III VISUALISASI DAN PEMBAHASAN KARYA.....	45
A. Perancangan Maskot.....	45
B. Visualisasi Desain Ilustrasi <i>T-Shirt</i> .....	53
BAB IV PENUTUP.....	107
A. Kesimpulan.....	107
B. Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA.....	110
GLOSARIUM.....	112
LAMPIRAN.....	118



## DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar 1	Contoh Huruf <i>Garamond</i> .....	23
Gambar 2	Contoh Huruf <i>ITC Century</i> .....	24
Gambar 3	Contoh Huruf <i>Baskerville</i> .....	24
Gambar 4	Contoh Huruf <i>Bodony</i> .....	25
Gambar 5	Contoh Huruf <i>Arial</i> .....	25
Gambar 6	Contoh Huruf <i>Courir</i> .....	26
Gambar 7	Contoh Huruf <i>Script</i> .....	26
Gambar 8	Contoh Huruf <i>Decorative</i> .....	27
Gambar 9	Skema Perancangan Desain <i>T-Shirt Group Band</i> Endank Soekamti.....	34
Gambar 10	Logo <i>Group Band</i> Endank Soekamti.....	35
Gambar 11	<i>Cover Album Ke-3</i> Endank Soekamti.....	35
Gambar 12	Personil Endank Soekamti.....	36
Gambar 13	<i>Style</i> Personil Endank Soekamti.....	36
Gambar 14	Personil Endank Soekamti.....	37
Gambar 15	<i>Stage Perform</i> Endank Soekamti.....	37
Gambar 16	<i>Chord Lagu Satria Bergitar</i> .....	38
Gambar 17	<i>Chord Lagu Heavy Birthday</i> .....	38
Gambar 18	Eric <i>Close Up</i> .....	46
Gambar 19	Eric <i>Full Body</i> .....	46
Gambar 20	Sketsa Kasar Maskot Eric Soekamti.....	46
Gambar 21	<i>Line art</i> Maskot Eric Soekamti.....	47
Gambar 22	<i>Full Colour &amp; Grayscale</i> Eric Soekamti.....	47
Gambar 23	Dory <i>Full Body</i> .....	48
Gambar 24	Dory <i>Close Up</i> .....	48
Gambar 25	Sketsa Kasar Maskot Dory Soekamti.....	49
Gambar 26	<i>Line Art Layout</i> Maskot Dory Soekamti.....	49
Gambar 27	<i>Full Colour &amp; Grayscale Complete Layout</i> Dory Soekamti....	50

Gambar 28	<i>Ary Perform Full Body</i> .....	51
Gambar 29	<i>Ary Full Body</i> .....	51
Gambar 30	Sketsa kasar Maskot Ary Soekamti.....	51
Gambar 31	<i>Line Art Layout</i> Maskot Ary Soekamti.....	52
Gambar 32	<i>Full Colour &amp; Grayscale Complete Layout</i> Ary Soekamti....	52
Gambar 33	Sketsa Kasar Desain Berlibur ke Bulan.....	55
Gambar 34	<i>Layout</i> Terpilih Desain Berlibur ke Bulan.....	55
Gambar 35	<i>Line Art Layout</i> Desain Berlibur ke Bulan.....	56
Gambar 36	<i>Full Colour &amp; Complete Layout</i> Desain Berlibur ke Bulan....	56
Gambar 37	<i>Layout</i> Desain Berlibur ke Bulan.....	57
Gambar 38	Planet Warna Desain Berlibur ke Bulan.....	58
Gambar 39	<i>Font Jenis Comic Sans MS</i> untuk Desain Berlibur ke Bulan...	59
Gambar 40	Deformasi <i>Headline Font</i> untuk Desain Berlibur ke Bulan....	59
Gambar 41	Sketsa Kasar Desain Bau Mulut.....	61
Gambar 42	<i>Layout</i> Terpilih dalam bentuk <i>Line Art</i> Desain Bau Mulut....	61
Gambar 43	<i>Full Colour &amp; Grayscale Layout</i> Desain Bau Mulut.....	62
Gambar 44	<i>Layout</i> Desain Bau Mulut.....	62
Gambar 45	Palet Warna Desain Bau Mulut.....	63
Gambar 46	<i>Font Jenis Dekoratif</i> untuk Desain Bau Mulut.....	64
Gambar 47	Deformasi <i>Headline Font</i> untuk Desain Bau Mulut.....	64
Gambar 48	Sketsa Kasar Desain <i>Long Live My Family</i> .....	66
Gambar 49	<i>Layout</i> Terpilih Desain <i>Long Live My Family</i> .....	66
Gambar 50	<i>Full Colour &amp; Grayscale Complete Layout</i> Desain <i>Long Live My Family</i> .....	67
Gambar 51	<i>Layout</i> Desain <i>Long Live My Family</i> .....	67
Gambar 52	Palet Warna Desain <i>Long Live My Family</i> .....	69
Gambar 53	<i>Font Jenis Custom Script</i> untuk Desain <i>Long live My Family</i> .....	69
Gambar 54	Deformasi <i>Headline Font</i> untuk Desain <i>Long Live My Family</i> .....	70

Gambar 55	Sketsa Kasar Desain Semoga Kau di Neraka.....	72
Gambar 56	<i>Line Art Layout</i> Desain Semoga Kau di Neraka.....	72
Gambar 57	<i>Full Colour &amp; Grayscale Complete Layout</i> Desain Semoga Kau di Neraka.....	73
Gambar 58	<i>Layout</i> Desain Semoga Kau di Neraka.....	73
Gambar 59	Palet Warna Desain Semoga Kau di Neraka.....	74
Gambar 60	<i>Font Jenis Mesquite Std Medium</i> untuk Desain Semoga Kau di Neraka.....	75
Gambar 61	Deformasi <i>Headline Font</i> untuk Desain Semoga Kau di Neraka.....	75
Gambar 62	Sketsa Kasar Desain Pejantan Tambun.....	77
Gambar 64	<i>Full Colour &amp; Complete Layout</i> Desain Pejantan Tambun....	78
Gambar 65	<i>Layout</i> Desain Pejantan Tambun.....	78
Gambar 66	Palet Warna Desain Pejantan Tambun.....	78
Gambar 67	<i>Font Jenis Custom</i> Dekoratif untuk Desain Pejantan Tambun.....	80
Gambar 68	Deformasi <i>Headline Font</i> untuk Desain Pejantan Tambun....	80
Gambar 69	Sketsa Kasar Desain Tancas Gap.....	82
Gambar 70	<i>Line Art Layout</i> Desain Tancas Gap.....	82
Gambar 71	<i>Full Colour &amp; Grayscale Layout</i> Desain Tancas Gap.....	83
Gambar 72	<i>Layout</i> Desain Tancas Gap.....	83
Gambar 73	Palet Warna Desain Tancas Gap.....	85
Gambar 74	<i>Font Jenis American Purpose Casual</i> untuk Desain Tancas Gap.....	85
Gambar 75	Deformasi <i>Headline Font</i> untuk Desain Tancas Gap.....	85
Gambar 76	Sketsa Kasar Desain Berkibar Tinggi.....	87
Gambar 77	<i>Line Art Layout</i> Desain Berkibar Tinggi.....	87
Gambar 78	<i>Full Colour &amp; Complete Layout</i> Desain Berkibar Tinggi.....	88
Gambar 79	<i>Layout</i> Desain Berkibar Tinggi.....	88
Gambar 80	Palet Warna Desain Berkibar Tinggi.....	90

Gambar 81	<i>Font Jenis Agent Orange</i> untuk Desain Berkibar Tinggi.....	90
Gambar 82	Deformasi <i>Headline Font</i> untuk Desain Berkibar Tinggi.....	90
Gambar 83	Sketsa Kasar Desain <i>Go Skate Go Green</i> .....	92
Gambar 84	<i>Line Art Layout</i> Desain <i>Go Skate Go Green</i> .....	92
Gambar 85	<i>Full Colour &amp; Grayscale Layout</i> Desain <i>Go Skate Go Green</i>	93
Gambar 86	<i>Layout</i> Desain <i>Go Skate Go Green</i> .....	93
Gambar 87	Palet Warna Desain <i>Go Skate Go Green</i> .....	94
Gambar 88	<i>Font Jenis A.C.M.E Explosive Bold</i> untuk Desain <i>Go Skate Go Green</i> .....	95
Gambar 89	Deformasi <i>Headline Font</i> untuk Desain <i>Go Skate Go Green</i> .. .....	95
Gambar 90	Sketsa Kasar Desain <i>Heavy Birthday</i> .....	97
Gambar 91	<i>Line Art Layout</i> Desain <i>Heavy Birthday</i> .....	97
Gambar 92	<i>Full Colour &amp; Grayscale Complete Layout</i> Desain <i>Heavy Birthday</i> .....	98
Gambar 93	<i>Layout</i> Desain <i>Heavy Birthday</i> .....	98
Gambar 94	Palet Warna Desain <i>Heavy Birthday</i> .....	99
Gambar 95	<i>Font Jenis Custom Dekoratif</i> untuk Desain <i>Heavy Birthday</i> .....	100
Gambar 96	Deformasi <i>Headline Font</i> untuk Desain <i>Heavy Birthday</i> .....	100
Gambar 97	Sketsa Kasar Desain Satria Bergitar.....	102
Gambar 98	<i>Line Art Layout</i> Desain Satria Bergitar.....	102
Gambar 99	<i>Full Colour &amp; Grayscale Complete Layout</i> Desain Satria Bergitar.....	103
Gambar 100	<i>Layout</i> Desain Satria Bergitar.....	103
Gambar 101	Palet Warna Desain Satria Bergitar.....	105
Gambar 102	<i>Font Jenis Helldorado</i> untuk Desain Satria Bergitar.....	105
Gambar 103	Deformasi <i>Headline Font</i> untuk Desain Satria Bergitar.....	106

DAFTAR LAMPIRAN

		Halaman
Lampiran 1	<i>Mockup</i> T-Shirt Endank Soekamti.....	118
Lampiran 2	<i>Mobile Branding</i> Endank Soekamti.....	123
Lampiran 3	Komik Biografi Endank Soekamti.....	125
Lampiran 4	Kartu XL Edisi Endank Soekamti.....	126
Lampiran 5	Poster Dan <i>Banner Gathering</i> Endank Soekamti bersama XL	127
Lampiran 6	Wawancara Ofan Rahadi.....	128
Lampiran 7	<i>Booth Mobile</i> Endank Soekamti.....	129
Lampiran 8	Suasana <i>Base camp</i> Endank Soekamti.....	130
Lampiran 9	<i>Display</i> Pameran TAKS.....	131
Lampiran 10	Hasil Wawancara.....	133
Lampiran 11	Surat Keterangan Pengambilan Data.....	136
Lampiran 12	Daftar Tamu Pameran TAKS.....	137



**VISUALISASI LIRIK LAGU  
GROUP BAND ENDANK SOEKAMTI YOGYAKARTA  
DALAM DESAIN ILUSTRASI T-SHIRT**

**Rendy Noor Avianto  
NIM 07206244033**

**ABSTRAK**

Visualisasi lirik lagu *group band* Endank Soekamti dalam desain ilustrasi *T-Shirt* bertujuan untuk menciptakan citra dan media promosi melalui interpretasi lirik lagu dengan konsep desain yang *simple, fun* dan atraktif.

Visualisasi lirik lagu melalui tahapan pengumpulan data dengan wawancara kepada *manager* Endank Soekamti dan hasil dokumentasi foto-foto personilnya. Data kemudian dianalisis dengan menginterpretasikan lirik lagu menjadi tanda dan simbol sebagai acuan dalam pembuatan desain ilustrasi *T-Shirt*. Langkah visualisasi menggunakan teknik *digital painting* dengan beberapa instrumen antara lain: perangkat komputer, *pen tablet, digital camera, scanner, software Adobe Illustrator CS4, Adobe Photoshop CS4* serta *Word Office Mac 2011*.

Hasil analisis menghasilkan visualisasi yang berasal dari lirik lagu, isi lagu, dan kata dalam lirik lagu. Data tersebut diaplikasikan pada *T-Shirt Cotton Combed 30s* dengan target pasar utama yaitu penggemar *group band* Endank Soekamti (*Kamtis Family*) laki-laki dan perempuan usia 17-28 tahun. Visualisasi desain ditampilkan dengan gaya kartun karikatur yang menghibur dengan menonjolkan tiga karakter atau maskot utama yaitu personil Endank Soekamti (Eric, Dory dan Ary). Ciri khas desain diperkuat dengan penggunaan warna monokrom, pemilihan ilustrasi yang unik dan penokohan maskot sebagai bentuk interpretasi lagu *Berlibur ke Bulan, Bau Mulut, Long Live My Family, Semoga Kau di Neraka, Pejantan Tambun, Tancas Gap, Berkibar Tinggi, Go Skate Go Green, Heavy Birthday* dan *Satria Bergitar*.

Kata Kunci: Visualisasi lagu, Endank Soekamti, Desain Ilustrasi

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan musik di Indonesia sangat pesat dan beragam, dari musik pop, *rock*, *jazz*, keroncong, dangdut, melayu, hingga music *indie*. Di belantika musik Indonesia, ada beberapa *group band* yang mampu mengambil hati masyarakat dengan keunikan yang mereka tampilkan baik dari segi kualitas musik, lirik lagu sampai dengan *style* atau gaya berbusana panggung. Dalam beberapa tahun terakhir, musik bernuansa *pop-rock* sangat berkembang pesat dan *digandrungi* remaja Indonesia. Beberapa *group band* ternama yang memiliki warna musik tersebut antara lain; Superman Is Dead, EndankSoekamti, Pee Wee Gaskins, Rocket Rocker, Shaggy Dog, My Pet Sally, dan lain sebagainya.

Dari sekian banyak nama, Endank Soekamti adalah salah satu *group band* yang memiliki ribuan massa fanatik, yang menamakan diri mereka Kamtis *Family*. Karakter unik yang membedakan Endank Soekamti dengan *group band* lain adalah lirik-lirik yang digunakan terkesan semauanya, nakal namun realistis, terkadang kasar dan *nyeleneh* khas humor Yogyakarta. Pengemasan lirik yang apik serta *mixing* suara yang unik menjadikan lagu-lagu mereka *easy listening* dan mudah diingat. Beberapa grup musik yang menjadi inspirasi Endank Soekamti antara lain System of A Down, Metallica, No Doubt, Blink 182, Sum41 serta The Beatles. Dengan mengusung tema

sosial dan nasionalis, mereka menyuarakan lagu-lagu yang memperlihatkan realita hidup sehari-hari, seperti masalah percintaan, persahabatan, patah hati serta nasionalisme pemuda Indonesia.

Beberapa contoh karya mereka antara lain; Satria Bergitar, Semoga Kau di Neraka, *Long Live My Family*, Pergi ke Bulan, Berkibar Tinggi, Masih Merdeka, *Go Skate Go Green*, Grogi, Cinta Buta, Badajidingadan, Pejantan Tambun dan lain-lain. Lirik dalam lagu-lagu tersebut memiliki potensi untuk divisualisasikan menjadi desain ilustrasi yang dapat diaplikasikan dalam berbagai media promosi, khususnya *T-Shirt*. Selain lirik, perancangan desain juga terinspirasi dari atribut, gaya busana pada saat perform dan watak yang khas dari masing-masing personil *group band* Endank Soekamti.

Hal tersebut menjadikan latar belakang penciptaan maskot desain ilustrasi *T-Shirt* bertumpu pada tiga personil Endank Soekamti, sedangkan konsep dasar desain ilustrasi bertumpu pada tematik lagu yang tertuang melalui lirik dan irama musik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah perancangan diidentifikasi sebagai berikut:

1. Karakter unik personil Endank Soekamti dan atribut *performance* sebagai inspirasi penciptaan maskot.
2. Visualisasi lirik lagu Endank Soekamti menjadi desain ilustrasi *T-Shirt*.

### C. Batasan Masalah

Dalam TAKS ini batasan masalah melingkupi konsep dan teknik visualisasi lirik lagu untuk ilustrasi *T-Shirt* sebagai citra dan media promosi *group band* Endank Soekamti.

### D. Rumusan Masalah

Dalam TAKS ini masalah dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah konsep visualisasi lirik lagu Endank Soekamti dalam desain ilustrasi *T-Shirt*?
2. Bagaimanakah teknik dalam memvisualisasikan lirik lagu Endank Soekamti untuk ilustrasi *T-Shirt*?
3. Bagaimanakah bentuk ilustrasi yang ditampilkan dalam desain *T-Shirt* Endank Soekamti?

### E. Tujuan

Tujuan TAKS ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat konsep perancangan visualisasi lirik lagu Endank Soekamti untuk menciptakan desain ilustrasi *T-Shirt* yang *simple, fun* dan atraktif sebagai citra dan media promosi.
2. Memvisualisasikan desain ilustrasi *T-Shirt* dengan teknik *digital painting* melalui interpretasi lirik lagu Endank Soekamti.
3. Menciptakan ilustrasi *T-Shirt* dalam bentuk kartun karikatur dengan penokohan personil Endank Soekamti sebagai maskot utama.

## **F. Manfaat**

Hasil akhir dari perancangan desain ilustrasi ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang positif untuk berbagai pihak sebagai berikut :

1. Bagi *Group Band* Endank Soekamti
  - a) Memiliki desain *T-Shirt* yang unik dan menarik.
  - b) Ilustrasi desain *T-Shirt* ini diharapkan dapat menjadi salah satu citra dan media promosi bagi Endank Soekamti.
2. Bagi Masyarakat
  - a) Mengetahui eksistensi *group band* Endank Soekamti.
  - b) Tertarik mendengarkan karya cipta *group band* Endank Soekamti.
  - c) Tertarik membeli merchandise *T-Shirt* khas *group band* Endank Soekamti.
3. Bagi Penulis
  - a) Mengetahui penerapan desain ilustrasi untuk media promosi *T-Shirt group band* Endank Soekamti.
  - b) Perancangan ini merupakan pengalaman yang berharga bagi penulis, karena melalui proses kegiatan ini, penulis dapat melatih dan mempersiapkan diri untuk memasuki dunia kerja.



#### 4. Bagi Mahasiswa

Hasil perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi perancangan desain ilustrasi di masa mendatang dengan memberikan wawasan baru dan membuka cara pandang mahasiswa dalam berkarya dan berkreasi tentang desain ilustrasi.

#### 5. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta

Hasil perancangan ini diharapkan dapat dipergunakan untuk menambah referensi mengenai perancangan desain ilustrasi.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Visualisasi**

Menurut situs <http://id.wikipedia.org> pengertian visualisasi adalah “**Visualisasi** (Inggris: *visualization*) adalah rekayasa dalam pembuatan gambar, diagram atau animasi untuk penampilan suatu informasi.” Dalam <http://istilahkata.com> pengertian visualisasi adalah “vi·su·a·li·sa·si n 1 pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dan sebagainya; 2 proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat televisi oleh produsen.”

#### **B. Lagu**

Menurut situs <http://id.wikipedia.org> pengertian lagu adalah “**Lagu** merupakan gubahan seni nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal (biasanya diiringi dengan alat musik) untuk menghasilkan gubahan musik yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan (mengandung irama).”

#### **C. Group Band**

##### **1. Pengertian Group Band**

Dalam situs [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org) disebutkan bahwa *band* merupakan kumpulan yang terdiri atas dua atau lebih musisi yang memainkan alat musik ataupun bernyanyi. Hal tersebut senada dengan pengertian *band* dalam situs [www.artikata.com](http://www.artikata.com) yaitu; “*a group of musicians playing popular music for*

*dancing*”. Pengertian *band* lebih luas dijelaskan dalam situs *the free dictionary* sebagai berikut:

*“A group of musicians who perform as an ensemble; a group of musicians playing either brass and percussion instruments only (brass band) or brass, woodwind, and percussion instruments (concert band or military band)”*

Tiap-tiap ragam jenis musik memiliki aturan yang berbeda atas jumlah dan komposisi atas sebuah penampilan, begitu pula halnya dengan lagu-lagu atau musik yang dibawakan pada permainan *band* tersebut.

## **2. Group Band Endank Soekamti**

Seperti yang dilansir dalam *official website* [www.soekamti.com](http://www.soekamti.com), Endank Soekamti dianggap sebagai aset Yogyakarta. Berdiri sejak 1 Januari 2001 dengan mengusung musik Pop *Punk*, Eric, Ari & Dory melaju sangat kencang menembus industri musik nasional dengan albumnya yang pertama “Kelas 1” tahun 2003 bersama Proton Records. *Single* “Bau Mulut” telah merusak konsentrasi pasar pop di *chart-chart* radio Indonesia. *Off air* yang tidak pernah putus menjadikan mereka dijuluki “RAJA PENSI”. Band yang sering disalah tafsirkan sebagai pengusung musik campursari ini dengan percaya diri melompat lagi lebih tinggi bergabung dengan label besar Warner Music & menelurkan dua album “Pejantan Tambun” 2005, dan “ZZZTTT..” 2007.

Hebohnya arus melayu ditahun 2009 membuat mereka renggang dengan label, tapi itu adalah *moment* dimana mereka harus berfikir ekstra untuk banyak bergerak menciptakan terobosan-terobosan baru seperti membuat Radio Soekamti Fm, sebuah *channel* Radio *Online* yang selalu digunakan untuk berkomunikasi, bercanda tawa dengan Kamtis *Family* (sebutan *die hard fans* Endank Soekamti).

Melalu radio ini mereka juga memfasilitasi banyak *band-band indie* yang kesulitan masuk radio-radio *mainstream*.

Merasa tidak mau terkungkung dalam komunitasnya sendiri, Endank Soekamti kembali melenggang bergabung dengan label Nagaswara untuk melebarkan pasar & pendengar lebih luas. Album “Soekamti.com” (2010) adalah album yang sangat penting dalam sejarah Endank Soekamti. Selain jumlah Kamtis *Family* yang bertambah dahsyat, album ini juga memicu lahirnya banyak karya-karya diluar musik seperti Komik “*Long Live My Family*” terbitan Gramedia.

Merasa tidak beruntung dengan adanya media konvensional televisi, munculah inisiatif untuk lebih aktif membuat video film-film pendek yang diunggah dalam situs *youtube*. Pada tahun 2012 Endank Soekamti & *crew* dikarantina selama sebulan penuh untuk produksi rekaman album baru di Semarang. Untuk mendekatkan diri dengan pendengarnya, mereka memfilmkan semua kegiatan proses produksi dari awal sampai akhir dan mengunggahnya dalam situs *youtube*. Dari 30 episode yang sudah diunggah, kemudian diedit lagi untuk dijadikan sebuah film dokumentasi panjang yang berjudul “*ROCK FOR KAMTIS*”.

Keberhasilan dan energi besar ini membuat mereka semakin yakin untuk lebih mandiri dalam bekerja, merdeka dalam berkarya. Di akhir 2012 mereka membuat label sendiri yaitu “Euforia Records” untuk merilis album barunya “Angka 8”. Beberapa karya Endank Soekamti berupa lirik lagu yang akan divisualisasikan ke dalam perancangan desain ilustrasi *T-Shirt* antara lain: Berlibur ke Bulan, Bau Mulut, *Long Live My Family*, Semoga Kau di Neraka, Pejantan Tambun, Tancas Gap, Berkibar Tinggi, *Go Skate go Green*, *Heavy Birthday* dan Satria Bergitar.

## **D. Desain**

### **1. Pengertian Desain**

Menurut Tim Penulis buku Irama Visual (2009:89) Desain berasal dari bahasa Inggris yang berarti rancangan atau desain, yaitu suatu perbuatan atau aktivitas menggambar, dalam bahasa Italia disebut *disegno* yang berarti gambar. Adi Kusrianto mendefinisikan desain sebagai hal yang berkaitan dengan perancangan estetika, cita rasa, serta kreativitas (2007:12), dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Online disebutkan bahwa de-sain /désain/ sebagai kata benda adalah kerangka bentuk; rancangan; motif; pola; corak.

Menurut Agus Sachari, dkk (1998:46) desain (proses atau sebagai kegiatan) adalah pembangunan fisik yang dihadapi manusia dengan mempertimbangkan aspek kreatifitas, nilai-nilai inovasi, nilai-nilai ekonomi, kemajuan teknologi, nilai-nilai estetika, sosial, lingkungan, dan nilai-nilai moralitas dalam kurun waktu tertentu yang memberikan perbaikan perubahan dan peningkatan kualitas hidup manusia. Desain (benda atau karya) adalah wujud akhir dari satu proses pemecahan kebutuhan fisik dan psikis manusia dengan penekanan dan aspek-aspek (atau salah satu aspek) fungsi, kecanggihan teknologi, persaingan pasar, eksperimentasi, sosial, gaya hidup atau ideologi pembangunan yang bermanfaat bagi masyarakat banyak dengan metode tertentu.

### **2. Unsur-Unsur Desain**

Menurut Rakhmat Supriyono (2010:57), pengetahuan akan unsur-unsur visual desain dan tata cara peletakannya diperlukan untuk menghasilkan komposisi desain yang harmonis, menarik, komunikatif, dan menyenangkan. Unsur-unsur tersebut



antara lain: garis (*line*), bidang (*shape*), warna (*color*), gelap-terang (*value*), tekstur (*texture*) dan ukuran (*size*).

Berikut ini adalah penjelasan tentang unsur-unsur desain menurut Drs. Darumoyo Dewojati (2004:3):

a. Titik

Titik merupakan unsur gambar yang paling sederhana, dalam bahasa inggris disebut *dot*, *point*, *spot* dan *speck*, pada dasarnya titik tidak memiliki panjang dan lebar serta berukuran relatif kecil, titik merupakan pangkal dan ujung sepotong garis, terjadinya titik adalah karena adanya penekanan awal atau sekali dengan menggunakan ujung sebuah benda.

b. Garis

Dalam ilmu fisika, garis merupakan kumpulan titik-titik yang memanjang, garis dapat didefinisikan sebagai suatu goresan atau batas limit suatu benda, massa, ruang, warna dan sebagainya. Garis mempunyai panjang tanpa lebar, mempunyai kedudukan arah, kedua ujungnya berupa titik, sifat-sifat garis antara lain; panjang dan pendek, tebal dan tipis, lurus, melengkung, menyudut, berombak, dan lain-lain. Menurut Agus Sachari, dkk (1998:77), sifat-sifat garis seringkali mempunyai arti dan melambangkan sesuatu. Garis lurus sering dikaitkan sebagai sesuatu yang kaku, teguh. Garis lengkung memancarkan makna lentur, gemulai. Garis tegak seringkali melahirkan kesan mulia, gagah, wibawa. Garis mendatar menghasilkan kesan diam, tenang, ramah. Garis miring menghasilkan kesan gerak, penuh semangat, aktif, dinamis.

### c. Bidang

Kata bidang dalam bahasa Inggris disebut *field, place, sector area*, bidang juga disebut garis batas yang terbentuk dari pertemuan garis atau beberapa garis dan tidak berbentuk ruang. Terjadinya bidang karena sebuah garis yang bergerak ke arah yang bukan arahnya membentuk bidang. Bidang mempunyai panjang dan lebar, tanpa tebal, mempunyai kedudukan dan arah, dibatasi oleh garis. Menurut Rakhmat Supriyono (2010:66), bidang dapat berupa bentuk-bentuk geometris (lingkaran, segitiga, segi empat, elips, setengah lingkaran, dan sebagainya) dan bentuk-bentuk yang tidak beraturan (non-geometris). Bidang geometris memiliki kesan formal sebaliknya, bidang-bidang non-geometris memiliki kesan tidak formal, santai dan dinamis.

### d. Bentuk

Bentuk dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia *Online* diartikan sebagai wujud, rupa, cara, susunan, dan sebagainya. Bentuk juga dapat diartikan sebagai wujud fisik yang dapat dilihat; permukaan obyek yang memiliki ukuran, massa, warna, dan tekstur tertentu. Bentuk dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu: dwimatra (berdimensi dua) dan trimatra (berdimensi tiga).

### e. Warna

Pengertian warna menurut ilmu fisika adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata, warna dapat dilihat karena pancaran sinar suatu benda. Peranan warna dalam seni rupa sangat dominan, hal ini dapat dikaitkan dengan upaya untuk menyatakan gerak, jarak, tegangan, deskripsi alam ruang, bentuk, bahkan

makna simbolik. Menurut M. Suyanto (2004:43), warna merupakan elemen grafik yang sangat kuat dan provokatif.

Menurut Rakhmat Supriyono (2010:72), warna dapat dilihat dari tiga dimensi, yaitu: (1) *Hue*, pembagian warna berdasarkan nama-nama warna seperti merah, biru, hijau, kuning, dan seterusnya. (2) *Value*, warna yang memberikan kesan gelap-terang atau gejala warna dalam perbandingan hitam putih. (3) *Intensity*, tingkat kemurnian atau kejenirhan warna. Drs. Darumoyo Dewojati (2004:41) menambahkan bahwa dalam pembagian warna juga terdapat *complementarycolor*, yaitu dua warna yang langsung tampak saling berlawanan atau bertentangan dalam lingkaran warna sedangkan *analogous color* adalah warna yang mempunyai hubungan nada atau hubungan famili.

#### f. Ruang

Ruang adalah tempat yang memiliki ukuran dalam obyek. Ruang dalam pengertian “*space*” adalah: interval diantara pokok-pokok atau ketentuan yang dibangun sebelumnya; jarak yang dapat atau tidak terukur; menunjukkan waktu atau lamanya waktu.

#### g. Tektur

Tekstur adalah nilai raba pada permukaan baik itu nyata maupun semu. Menurut M. Suyanto (2004:50), tekstur dalam seni dikategorikan menjadi dua, yaitu tekstur *tactile* (nyata, permukaan dapat dirasakan dengan jari) dan tekstur visual (ilusi, tekstur yang memberikan impresi lebih sederhana dari tektur yang nyata). Dalam konsep dwimatra, tekstur hanya dapat diserap oleh penglihatan

serta dapat membangkitkan penginderaan raba, yang terbagi menjadi tiga kelompok yaitu tekstur hias, tekstur kebetulan dan tekstur mekanis.

### 3. Prinsip-Prinsip Desain

Menurut penuturan Drs. Darumoyo Dewojati (2004:56), sebuah rancangan yang memiliki keteraturan, kontinuitas dan kesatuan yang harmonis dari masing-masing unsur harus memiliki ciri-ciri intrinsik yang dapat menjadikan daya tarik dan menimbulkan minat dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain. Beberapa prinsip desain yang dapat dijadikan pedoman untuk menghasilkan mutu perancangan yang berhasil guna antara lain:

#### a. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan adalah penyusunan atau pengorganisasian dari unsur-unsur seni sehingga menjadi satu kesatuan organis, ada harmoni antara bagian-bagian dengan keseluruhan. Menurut Rakhmat Supriyono (2010:96), desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, ada kesatuan antara tipografi, ilustrasi, warna dan unsur-unsur desain lainnya.

#### b. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah tidak berat sebelah. Efek keseimbangn bisa didapat dengan cara menggerombolkan bentuk-bentuk dan warna-warna disekitar pusat sedemikian rupa sehingga terdapat suatu daya tarik yang sama pada tiap-tiap sisi dari pusat tersebut. M. Suyanto (2004:58) juga menyebutkan bahwa keseimbangan adalah kesamaan distribusi dalam bobot. Menurut Rakhmat

Supriyono (2010:86), komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek di bagian kiri dan kanan terkesan sama berat.

Ada dua pendekatan untuk menciptakan *balance*. Pertama dengan membagi sama berat kiri-kanan atau atas-bawah secara simetris atau setara yang disebut keseimbangan formal (*formal balance*). Kedua, keseimbangan asimetris (*informal balance*) yaitu penyusunan elemen-elemen desain yang tidak sama antara sisi kanan dan sisi kiri namun terasa seimbang. Pencapaian keseimbangan asimetris dapat diperoleh dengan mempertimbangkan aspek ukuran, penyusunan garis, warna, *value*, bidang dan tekstur yang diperhitungkan bobot visualnya. *Layout* asimetris sering digunakan untuk publikasi hiburan, acara anak-anak dan dunia remaja yang memiliki karakter dinamis dan tidak formal.

#### c. Irama (*Rhythm*)

Irama adalah suatu bentuk pengulangan yang terus menerus dan teratur dari satu unsur atau unsur-unsur atau arti yang lain adalah penggunaan aksent-aksent yang teratur. Gerak ritmis dapat diperoleh dengan tiga cara yaitu: (1) Pengulangan bentuk dengan pengulangan dan pergantian yang teratur. (2) Dengan progresi ukuran. (3) Melalui gerak garis kontinyu. Menurut Rakhmat Supriyono (2010:94), irama adalah pola *layout* yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dalam desain grafis dapat berupa repetisi (penyusunan elemen berulang kali secara konsisten) dan variasi (pengulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran, atau posisi).

d. Kontras (*Contrast*)

Kontras adalah sesuatu yang memperlihatkan ketidaksamaan, pertentangan atau perasaan yang sangat berbeda. Kontras muncul dikarenakan adanya warna komplementer, gelap dan terang, garis lurus dan lengkung, objek yang dekat dan jauh, bentuk-bentuk *vertical* dan *horizontal*, tekstur kasar dan halus, area rata dan yang dekorasi, adanya ruang yang padat dan kosong.

e. Pusat Perhatian (*Center of Interest*)

Pusat perhatian adalah fokus dan suatu susunan atau dengan kata lain suatu pusat perhatian di sekitar dimana unsur-unsur yang lain bertebaran dan ikut membantunya. Dalam pengertian yang sama, menurut Rakhmat Supriyono (2010:89), prinsip ini disebutkan sebagai tekanan (*emphasis*), dimana informasi yang dianggap paling penting untuk disampaikan ke *audience* harus ditonjolkan secara mencolok melalui elemen visual yang kuat. Penonjolan salah satu elemen visual dengan tujuan untuk menarik perhatian, sering dikenal dengan istilah *focal point*. Penonjolan elemen visual dalam karya desain dapat dilakukan dengan tiga cara yaitu: (1) Teknik kontras, yaitu objek yang dianggap paling penting dibuat berbeda dengan elemen-elemen lainnya. (2) Isolasi objek, yaitu dengan memisahkan objek dari kumpulan objek-objek lainnya. (3) Penempatan objek, yaitu dengan menempatkan objek di tengah bidang atau pada titik pusat garis perspektif.

f. Keselarasan (*Harmony*)

Harmoni adalah kombinasi atau adaptasi dari bagian-bagian, unsur-unsur atau hal-hal yang berhubungan untuk dapat membentuk suatu keutuhan yang teratur dan konsisten. Harmoni merupakan salah satu prinsip penyatu yang kuat dan dapat menyatukan bagian-bagian untuk dapat membentuk sesuatu menjadi teratur, konsisten dan utuh.

g. Proporsi (*Proportion*)

Proporsi adalah perbandingan unsur-unsur satu dengan yang lainnya yaitu tentang ukuran kualitas dan tingkatan. Proporsi dapat dinyatakan dalam istilah-istilah dari rasio tertentu. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam proporsi adalah: (1) Cara penempatan susunan yang dapat menarik. (2) Cara pembuatan ukuran bentuk yang paling tepat. (3) Cara menentukan ukuran yang dapat disusun atau diatur sebaik mungkin.

**E. Ilustrasi (*Illustration*)**

Menurut definisinya (Rakhmat Supriyono, 2010:51) ilustrasi adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik. Kriteria ilustrasi yang berhasil dalam suatu media antara lain: komunikatif, informatif dan mudah dipahami; menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca; ide baru, orisinal, bukan merupakan plagiat atau tiruan; punya daya pukau (*eye-catcher*) yang kuat; jika berupa foto atau gambar, harus punya kualitas memadai, baik dari aspek seni maupun teknik pengerjaan.

Berkaitan dengan perancangan desain *T-Shirt group band* Endank Soekamti, ilustrasi sangat diperlukan untuk pendekatan utama dalam desain mengingat konsep desain ini adalah penerjemahan lirik lagu dan irama musik yang divisualisasikan ke dalam gambar dengan objek utama berupa tokoh yang menjadi *icon* atau maskot utama. Ilustrasi berupa tokoh yang dideformasi dengan gaya kartun karikatur yang ditempatkan dalam struktur dan *layout* yang sesuai. Penjelasannya adalah sebagai berikut:

### **1. Maskot**

Maskot adalah bentuk atau benda yang dapat berbentuk seseorang, binatang, atau objek lainnya yang dianggap dapat membawa keberuntungan dan untuk menyemarakkan suasana acara yang diadakan. Maskot pada umumnya mempresentasikan kepada masyarakat luas dari sekolah, universitas, klub olah raga, ataupun pengembangan atau suatu produk komersial. Setiap maskot yang dibuat akan diberikan nama panggilan yang sesuai dengan karakter dari maskot itu sendiri (dikutip dari [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)). Dahulu, maskot digunakan untuk keperluan suatu suku, agar membedakan suku mereka dengan suku lain (Adi Kusrianto, 2007:235). Selain itu, maskot biasanya mewakili hal-hal yang dimiliki atau menjadi harapan atau cita-cita suatu kelompok. Oleh karena itu, pemilihan objek yang akan digunakan sebagai maskot sebaiknya dipikirkan dengan matang dan perancangannya memenuhi filosofi yang diinginkan.



## 2. Kartun

Menurut Edy Tri Sulistyono dan Slamet Supriyadi (1990:25) pengertian kartun dan sejarahnya adalah gambar *representasional* bentuk sindiran, jenaka, atau hanya lucu saja. Menggunakan atau tanpa menggunakan *caption* serta dapat lebih dari satu panel. Kartun umumnya muncul pada media massa sebut saja majalah, koran dan sejenisnya secara periodik, dengan sasaran utamanya dalam bidang politik, kegiatan kemasyarakatan, adat-istiadat, *fashion*, *sport*, atau bersifat pribadi.

“*Cartoon*” berasal dari bahasa Italia yaitu “*cartoone*” yang berarti “kertas” dalam seni rupa bermula dari suatu persiapan “*shet*” untuk kanvas besar, lukisan fresko, gambar mosaik atau kaca. Kartun pertama kali muncul sebagai suatu pengertian, dimulai sejak diadakan pameran besar yang diselenggarakan oleh suami Ratu Victoria, Prince Albert pada tahun 1843 untuk suatu kompetisi desain fresco pada dinding gedung parlemen. Kebanyakan peserta menyajikan bentuk yang lucu-lucu di antaranya John Leech menyajikan satu seri gambar dari Punch, yang mencemooh serta menyindir penyalahgunaan sosial politik pada waktu itu (Edy Tri Sulistyono dan Slamet Supriyadi, 1990:25).

## 3. Karikatur

Menurut Edy Tri Sulistyono dan Slamet Supriyadi (1990:15) pengertian karikatur berasal dari bahasa Italia yang berarti “membebani”, menuntut, menuduh, menyerang” yang penerapannya lebih sering memiliki arti : “ejekan”, bahkan “tertawaan”, “meniru-niru dengan makna mengejek”.

Karikatur adalah gambar yang menunjukkan seseorang atau tipe seseorang dalam bentuk fantastik atau lucu, dengan cara melebih-lebihkan ciri yang ada. Penyederhanaan bentuk atau distorsi dalam membuat karikatur dimaksudkan untuk mengungkapkan karakter subyek dalam menerangkan gagasan yang bersifat mencela. Dalam mengolah bentuk, karakter subyek ini kadang-kadang di lebih-lebihkan sehingga bentuk nampak fantastik atau lucu. Karikatur sebagai media sindiran, celaan, dalam bentuk dua dimensional, kadang-kadang menimbulkan bahaya karena umumnya dimuat pada media massa, untuk itu agar menitik beratkan serta meletakkan nilai atas sebuah karikatur dengan ukuran dan fungsi karikatur pula, sebab karikatur tidak mempunyai maksud jahat, berbahaya, merugikan (Edy Tri Sulistyono dan Slamet Supriyadi, 1990:15).

#### **4. *Layout***

Menurut M. Suyanto (2004:95) *Layout* merupakan pengaturan huruf dan visual pada permukaan dua dimensi agar seluruh informasi dapat dibaca, jelas, dan menarik.

Kriteria *layout* yang baik terangkum dalam rumus AIDA (*Attention, Interest, Desire, Action*), dengan tahapan sebagai berikut: Setelah desain iklan mampu merebut perhatian (*attention*), tugas berikutnya adalah membuat pembaca tertarik (*interest*) pada produk yang ditawarkan. Jurus berikutnya adalah membujuk pembaca agar menginginkan (*desire*) produk yang diiklankan. Terakhir, *goal*-nya adalah tindakan (*action*) untuk membeli produk atau jasa yang diiklankan (Rakhmat Supriyono, 2010:19).

## 5. Pewarnaan

Menurut Adi Kusrianto (2007:46), warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, *mood*, semangat, dan lain-lain. Menurut Rachmat Supriyono (2010:72) dalam seni rupa warna dapat dilihat dari tiga dimensi, yaitu:

- a. *Hue*: *Hue* merupakan pembagian warna berdasarkan nama-nama warna seperti, merah, biru, hijau, kuning dan seterusnya. Berdasarkan hue warna dipilah menjadi tiga golongan yaitu warna primer, warna sekunder, warna tersier.
- b. *Value*: *Value* ialah gelap-terangnya warna. Semua warna dapat dikurangi atau diperlemah kekuatannya dengan cara dimudakan (dibuat lebih terang) atau dituakan (dibuat lebih gelap). Sebagai contoh warna biru dapat dimudakan menjadi biru muda (*high value*) atau dituakan menjadi biru tua (*low value*) sehingga tampak lebih lembut dan kalem.
- c. *Intensity*: Cerah-suramnya warna. Disebut juga tingkat kemurnian atau kejernihan warna (*brightness of color*). Suatu warna (*hue*) disebut memiliki intensitas penuh ketika tidak dicampur warna lain. Warna-warna yang masih murni disebut *pure hue*. Kita dapat mengurangi intensitas warna untuk membuat lebih redup dan netral, dengan cara menambahkan sedikit warna lain.

## **F. Desain Komunikasi Visual**

### **1. Pengertian Desain Komunikasi Visual**

Dari susunan katanya, desain komunikasi visual terdiri dari tiga kata, yaitu desain, komunikasi dan visual. Menurut Prof. Bruce Archer dalam Irama Visual (2009:113), “Desain merupakan bidang ketrampilan, pengetahuan dan pengalaman manusia yang mencerminkan keterikatannya dengan apresiasi dan adaptasi lingkungannya ditinjau dari kebutuhan-kebutuhan kerohanian dan kebendaanya”. “Kegiatan komunikasi adalah penciptaan interaksi perorangan dengan menggunakan tanda-tanda yang tegas. Komunikasi juga berarti pembagian unsur-unsur perilaku atau cara hidup dengan eksistensi seperangkat ketentuan dan pemakaian tanda-tanda” (Liliweri (1991:20) dalam Irama Visual, 2009:13). Sementara itu, menurut Sanyoto (2006:8) dalam Sumbo Tinarbuko (2012:24), pengertian visual adalah sesuatu yang kasat mata. Mengutip Widagdo (1993:31) dalam Sumbo Tinarbuko (2012:23), desain komunikasi visual dalam pengertian modern adalah desain yang dihasilkan dari rasionalitas, dilandasi pengetahuan, bersifat rasional dan pragmatis.

Dari definisi atau arti kata di atas, dapat disimpulkan bahwa:

Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam pelbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri atas gambar (ilustrasi), huruf dan tipografi, warna, komposisi dan layout. Semua itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio dan atau audio visual kepada target sasaran yang dituju (Sumbo Tinarbuko, 2012:24).

Menurut Rakhmat Supriyono (2010:9), desain komunikasi visual memiliki peran mengkomunikasikan pesan atau informasi kepada pembaca dengan berbagai kekuatan visual, seperti tipografi, ilustrasi, warna, garis, *layout*, dan sebagainya

dengan bantuan teknologi. Desain komunikasi visual dikategorikan sebagai *commercial art* karena merupakan paduan antara seni rupa (*visual art*) dan keterampilan komunikasi untuk tujuan bisnis. Menurut M. Umar Hadi dalam Irama Visual (2009:1), desain komunikasi visual termasuk dalam kategori *applied art* (seni terapan), dimana karya yang dihasilkan bersifat praktis-fungsional, yaitu menempatkan seni sebagai keunikan sekaligus kekuatan khas yang dapat mendatangkan nilai-nilai pengalaman tersendiri yang hadir dalam satu paket layanan fungsional komunikasi.

## 2. Desain Grafis

Adi Kusrianto mendefinisikan desain sebagai hal yang berkaitan dengan perancangan estetika, cita rasa, serta kreativitas (2007:12). Menurut Drs. Mardiyatmo (2005:4), pengertian grafis secara etimologi diambil dari kata *graphic* (inggris), berasal dari kata *graph* yang berarti goresan, yang merupakan konotasi dari bahasa latin *graphos* yang berarti gambaran atau tulisan. Seni grafis adalah seni yang meliputi gambar (*drawing*), lukisan (*painting*), serta etsa (*etching*) yang dicetak pada suatu bidang kertas (*fowler*).

Menurut Eva dalam situs <http://www-designs.net> desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan *fine art* yang mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk di dalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak.

### 3. Tipografi

Salah satu elemen dari desain grafis lainnya adalah tipografi. Tipografi dapat dikatakan sebagai *visual language* atau berarti bahasa yang dapat dilihat. Menurut Sumbo Tinarbuko (2012:25), tipografi adalah seni memilih dan menata huruf untuk berbagai kepentingan menyampaikan informasi berbentuk kesan sosial ataupun komersial. Tipografi dalam konteks desain komunikasi visual mencakup pemilihan bentuk huruf, besar huruf, cara dan teknik penyusunan huruf menjadi kata atau kalimat sesuai dengan karakter pesan (sosial atau komersial) yang ingin disampaikan. Huruf yang telah disusun secara tipografis merupakan elemen dasar dalam membentuk sebuah tampilan desain komunikasi visual. Tipografi dapat dipergunakan secara terpisah atau dapat pula dikomposisikan dengan materi lain seperti ilustrasi *hand drawing* ataupun *image*.

Menurut Rakhmat Supriyono (2010:23) pemilihan jenis dan karakter huruf serta cara pengelolaannya akan sangat menentukan keberhasilan desain komunikasi visual. Cara terbaik dalam memilih huruf adalah dengan mempertimbangkan nilai kemudahan baca (*readability*). Berdasarkan fungsinya, huruf dapat dipilah menjadi dua jenis, yaitu huruf teks (*text type*) dan huruf judul (*display type*). Berdasarkan sejarah perkembangannya, huruf dapat di golongkan menjadi tujuh gaya atau *style* yaitu :

a. Huruf Klasik (*Classical Typefaces*)

Huruf yang memiliki kait (*serif*) lengkung ini juga disebut *Old Style Roman*, bentuknya cukup menarik dan sampai sekarang masih banyak digunakan untuk

teks karena memiliki *readability* cukup tinggi. Salah satu contoh gaya huruf ini adalah *Garamond*.

ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZÀ  
ÅÉÎÏØÜabcdefghijkl  
mnopqrstuvwxyzàåéîø  
ü&1234567890(\$£.,!?)

Gambar 1: Contoh huruf *Garamond* (sumber: [www.identifont.com](http://www.identifont.com), diakses tanggal 10 Januari 2013)

b. Huruf Transisi (*Transitional*)

Hampir sama dengan huruf *Old Style Roman*, hanya berbeda pada ujung kaitnya yang runcing dan memiliki sedikit perbedaan tebal tipis pada tubuh huruf (garis vertikal tebal). *Font* yang termasuk jenis ini adalah *Baskerville* (digunakan sejak tahun 1750) dan *Century* (digunakan sejak tahun 1757).

ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZÀ  
ÉÎÏØabcdefghijklmn  
opqrstuvwxyzàåéîø  
&1234567890(\$£.,!?)

Gambar 2: Contoh huruf *ITC Century* (sumber: [www.identifont.com](http://www.identifont.com), diakses tanggal 10 Januari 2013)

ABCDEFGHIJKLM  
 NOPQRSTUVWXYZ  
 ZÀÅÉabcdefghijklmn  
 opqrstuvwxyzàåéî&  
 1234567890(\$£€.,!?)

25

Gambar 3: Contoh huruf *Baskerville* (sumber: [www.identifont.com](http://www.identifont.com), diakses tanggal 10 Januari 2013)

c. Huruf *modern roman*

Huruf ini memiliki ketebalan tubuh huruf yang sangat kontras, bagian vertikal tebal, garis-garis horizontal dan serifnya sangat tipis, huruf yang termasuk dalam *modern roman* antara lain *Bodony* (1767) dan *Scotch Roman*.

ABCDEFGHIJKLMN  
 OPQRSTUVWXYZÀ  
 ÅÉÎÏØabcdefghijklm  
 nopqrstuvwxyzàåéîø  
 &1234567890(\$£.,!?)

Gambar 4: Contoh huruf *Bodony* (sumber: [www.identifont.com](http://www.identifont.com), diakses tanggal 10 Januari 2013)

d. Huruf *Sans Serif*

Sudah dipakai sejak awal tahun 1800. Disebut *Sans Serif* karena tidak memiliki serif atau kait atau kaki. Salah satu ciri huruf ini adalah memiliki bagian-bagian tubuh yang sama tebalnya. Contoh huruf ini adalah *Arial*, *Helvetica*, *Universe*, *Vutura*, dan *Gilsans*.



ABCDEFGHIJKLMN  
 OPQRSTUVWXYZÀ  
 ÅÉÎÏabcdefghijklmn  
 opqrstuvwxyzàåéîï&  
 1234567890(\$£€.,!?)

45

Gambar 5: Contoh Huruf *Arial* (sumber: [www.identifont.com](http://www.identifont.com), diakses tanggal 10 Januari 2013)

e. Huruf Berkait Balok (*Egyptian Slabs Serif*)

*Font* ini memiliki kait berbentuk balok yang ketebalannya hampir sama dengan tubuh huruf sehingga terkesan elegan, jantan dan kaku, Huruf ini berkembang di Inggris pada tahun 1895. Contoh huruf *Egyptian* salah satunya adalah huruf *Courir*.

ABCDEFGHIJKLMNOPQ  
 RSTUVWXYZÀÅÉÎÏØÜ  
 abcdefghijklmnopq  
 rstuvwxyzàåéîïøü&  
 1234567890(\$£.,!?)

Gambar 6: Contoh Huruf *Courir* (sumber: [www.identifont.com](http://www.identifont.com), diakses tanggal 10 Januari 2013)

f. Huruf Tulis (*Script*)

Jenis huruf ini berasal dari tulisan tangan (*Hand writing*), sangat sulit dibaca dan melelahkan jika dipakai untuk teks yang panjang.



57

Gambar 7: Contoh Huruf *Script* (sumber: [www.identifont.com](http://www.identifont.com) diakses tanggal 10 Januari 2013)

g. Huruf Hiasan atau Dekoratif

Huruf dekoratif bukan termasuk huruf teks sehingga sangat tidak tepat jika digunakan untuk teks panjang, huruf ini lebih cocok dipakai untuk satu kata untuk judul yang pendek.



Gambar 8: Contoh Huruf Dekoratif (sumber: <http://fancyfonts.org> diakses tanggal 10 Januari 2013)

Menurut Sumbo Tinarbuko (2012:27) “Keberadaan tipografi dalam rancangan karya desain komunikasi visual sangat penting. Sebab, perencanaan dan pemilihan tipografi yang tepat baik ukuran warna maupun bentuk diyakini mampu menguatkan isi pesan verbal karya desain komunikasi visual tersebut”. Menurut Eva dalam situs <http://www-designs.net>, tipografi dibagi menjadi dua jenis yaitu: (1)

*Typography* (Tipografi) yang merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. (2) Seni tipografi, yaitu karya atau desain yang menggunakan pengaturan huruf sebagai elemen utama.

Peran dari pada tipografi itu sendiri adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut ke pengamat. Saat ini tipografi sudah mengalami perkembangan dari fase penciptaan dengan tangan (*hand drawn*) hingga mengalami komputerisasi. Fase komputerisasi membuat penggunaan tipografi menjadi lebih mudah dan dalam waktu yang lebih cepat dengan jenis pilihan huruf yang ribuan jumlahnya.

#### **4. Pengertian dan Sejarah Perkembangan *T-Shirt***

Menurut Windu Haribadi (2012) dalam situs <http://www.dacostume.com/>, *T-Shirt* atau kaos adalah pakaian sederhana yang ringan untuk tubuh bagian atas yang biasanya tanpa kancing dan kerah, dengan leher bulat dan lengan pendek. Busana ini bisa dikenakan oleh siapa saja, baik pria dan wanita, dan untuk semua kelompok umur, termasuk bayi, remaja, dan dewasa. Di Indonesia, kata *T-Shirt* diterjemahkan menjadi kaos oblong. Terjemahan ini pun tidak terlepas dari sejarah perjalanan kaos itu sendiri. Dalam Kamus Indonesia-Inggris Hassan Shadily (1997) menyamakatakan kaos oblong dengan kata kaos dalam, singlet, dan *undershirt*.

*T-Shirt* biasanya terbuat dari serat kapas atau *polyster* (atau dari dua campuran), rajutan bersama dalam *stitch jersey* yang memberikan tekstur kha *T-Shirt* yang lembut. *T-Shirt* bisa dihiasi dengan teks dan atau gambar, dan kadang-kadang digunakan untuk iklan. *T-Shirt* atau kaos oblong pada awalnya digunakan sebagai pakaian dalam tentara Inggris dan Amerika pada abad 19 sampai awal abad 20. Masyarakat umum belum mengenal penggunaan kaos atau *T-Shirt* dalam kehidupan sehari-hari.

*T-Shirt* atau kaos oblong ini mulai dipopulerkan ketika dipakai oleh Marlon Brando pada tahun 1947, yaitu ketika ia memerankan tokoh Stanley Kowalsky dalam pentas teater dengan lakon “*A Street Named Desire*” karya Tennessee William di Broadway, AS. *T-Shirt* berwarna abu-abu yang dikenakannya begitu pas dan lekat di tubuh Brando, serta sesuai dengan karakter tokoh yang diperankannya. Kemunculan *T-Shirt* tersebut kemudian memunculkan berbagai polemik, sebagian kalangan menilai pemakaian kaos oblong (yang nota bene nya adalah *undershirt*) sebagai busana luar adalah tidak sopan dan tidak beretika. Namun di kalangan lainnya, terutama remaja, menganggap benda ini sebagai lambang kebebasan. Polemik tersebut selanjutnya menaikkan publisitas dan popularitas kaos oblong dalam percaturan mode. Akibatnya, beberapa perusahaan konveksi mulai bersemangat memproduksi. Mereka mengembangkan kaos oblong dengan pelbagai bentuk dan warna. Citra kaos oblong semakin menanjak lagi manakala Marlon Brando sendiri (dengan berkaos oblong yang dipadu dengan celana jins dan jaket kulit) menjadi bintang iklan produk tersebut.

Akhirnya pada tahun 1961 sebuah organisasi yang menamakan dirinya “*Underwear Institute*” (Lembaga Baju Dalam) menuntut agar kaos oblong diakui sebagai baju sopan seperti halnya baju-baju lainnya. Mereka mengatakan, kaos oblong juga merupakan karya busana yang telah menjadi bagian budaya mode. Demam kaos oblong yang melumat seluruh benua Amerika dan Eropa pun terjadi sekita tahun 1961 itu. Apalagi ketika aktor James Dean mengenakan kaos oblong dalam film “*Rebel Without A Cause*”, sehingga eksistensi kaos oblong semakin kukuh dalam kehidupan di sana.

Perlahan namun pasti, *T-Shirt* mulai menjadi bagian dari busana keseharian, tidak lagi sebagai *underwear*. Pada pertengahan tahun 50an, *T-Shirt* sudah mulai menjadi bagian bagian dari dunia *fashion*. Namun baru pada tahun 60an ketika kaum *hippies* mulai merajai dunia, *T-Shirt* benar-benar menjadi *state of fashion* itu sendiri. Sebagai sebuah simbol (lagi-lagi) anti kemapanan, para *hippies* ini menggunakan *T-Shirt* sebagai salah satu simbolnya. Semenjak saat itulah revolusi *T-Shirt* terjadi secara total. Para penggiat bisnis menyadari bahwa *T-Shirt* dapat menjadi medium promosi yang amat efektif serta efisien. Segala persyaratan sebagai medium promosi yang baik ada di *T-Shirt* yang murah, *mobile*, fungsional, dapat dijadikan suvenir, dan seterusnya.

Disaat yang bersamaan, kelompok-kelompok tertentu semacam *hippies*, komunitas *punk*, atau organisasi politik, juga menyadari bahwa *T-Shirt* dapat menjadi medium propaganda yang sempurna selain medium yang telah ada. *Statement* apapun dapat tercetak diatasnya, tahan lama, dan penyebarannya mampu melewati batas-batas yang tidak dapat dicapai oleh medium lain, seperti

poster misalnya. Dengan segala kesempurnaannya, *T-Shirt* tidak lagi menjadi sederhana karena secara fungsional benda tersebut masih berlaku sebagai sebuah sandang, namun dibalik itu semua *T-Shirt* memiliki *value* yang melebihi dari fungsi dasarnya sehingga desain *T-Shirt* terus berkembang selaras dengan perkembangan manusia dan teknologi. Sejarah akan terus mencatat desain berbagai kaos seperti *tie dye* yang lekat dengan *flowers generation*, komunitas *punk* yang lekat dengan *T-Shirt* sobek, polos bahkan dengan desain *typography* yang mencolok, dan lain sebagainya. Elemen desain berupa *typography* yang sangat menarik dan penuh maksud sangat berpeluang diminati masyarakat, apalagi perkembangan dunia konsumen yang sangat memanjakan aktualisasi pribadi. Siapa dan apapun latar belakangnya, konsumen, pemilik perusahaan, manajemen *band*, atau siapapun, bisa dengan mudah menunjukkan siapa diri mereka hanya dengan memakai *T-Shirt* dengan desain *typography* atau perpaduan elemen desain lain.

Pemakaian kaos dalam berbagai kesempatan memberikan peluang bagi para desainer dalam berkarya, fungsinya yang semakin melebar sangat bisa mendukung perkembangan desain itu sendiri. Kreatifitas menggunakan medium *T-Shirt* dalam berkarya desain membuka peluang pemaknaan karya desain serta perluasan pengetahuan tentang desain pada masyarakat. Berjamurnya *clothing* dan *distro* di kalangan bisnis modern adalah salah satu kemajuan yang positif dalam dunia desain. Berbagai karya desain yang diimplementasikan dalam medium *T-Shirt* memberi warna bagi kehidupan, tidak hanya bentukan huruf tapi foto, karya desain yang dulu tidak memungkinkan untuk menggunakan media *T-Shirt*, kini

semuanya menjadi mungkin. Namun, perkembangan yang demikian masif harus tetap juga disikapi dengan baik, kemasifan sesuatu hal terkadang menjadikan desain hanya sebagai produk instan yang tidak memperhatikan faedah-faedah desain, karena itulah pengetahuan desainer akan prinsip-prinsip desain sangat diperlukan.

## **G. Metode Perancangan**

### **1. Konsep Dasar**

Seperti yang tertulis dalam situs [www.id.wikipedia.org](http://www.id.wikipedia.org), konsep atau anggitana dalah abstrak, entitas mental *universal* yang menunjuk pada kategori atau kelas dari suatu entitas, kejadian atau hubungan. Istilah konsep berasal dari bahasa latin *conceptum*, artinya sesuatu yang dipahami, konsep merupakan abstraksi suatu ide atau gambaran mental, yang dinyatakan dalam suatu kata atau simbol, konsep dinyatakan juga sebagai bagian dari pengetahuan yang dibangun dari berbagai macam karakteristik, Aristoteles dalam "*The classical theory of concepts*" menyatakan bahwa konsep merupakan penyusun utama dalam pembentukan pengetahuan ilmiah dan filsafat pemikiran manusia.

Berdasarkan pengertian di atas konsep dasar perancangan sangat diperlukan untuk menciptakan desain *T-Shirt* yang berkesan inovatif dan kreatif dan mampu menjadi citra serta mempromosikan *Group Band Endank Soekamti*, untuk memenuhi kriteria desain komunikasi visual yang baik maka konsep dasar perancangan hendaknya digunakan sebagai landasan utama untuk membuat suatu desain yang dapat berfungsi sebagaimana mestinya. Adapun konsep dasar perancangan desain *T-Shirt group band Endank Soekamti* ini adalah ilustrasi

desain yang sederhana (*simple*), lucu atau konyol (*fun*) dan atraktif (menarik). Pola *brainstorming* digunakan untuk menentukan ide awal ilustrasi yang akan diambil dari lirik lagu Endang Soekamti yang menyerukan semangat dan realita hidup pemuda Indonesia, khususnya pemuda pemudi di Daerah Istimewa Yogyakarta.

## 2. Langkah Perancangan

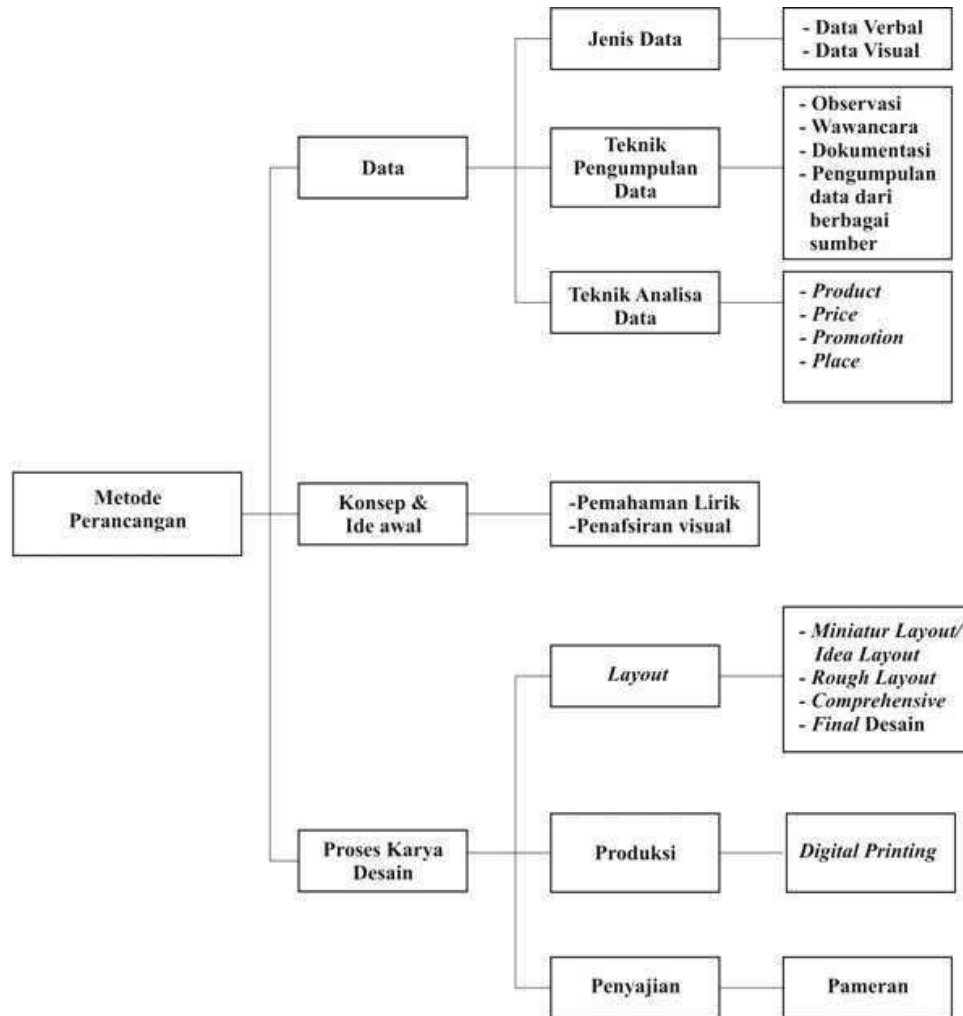
Langkah perancangan desain ini lebih fokus pada proses kreatif dan kemampuan untuk menyajikan gagasan baru yang inovatif terhadap data yang telah diperoleh di lapangan. Selain proses kreatif tersebut, perancangan desain ini juga didukung oleh strategi kreatif yaitu memfokuskan apa yang harus dikomunikasikan atau diterjemahkan secara visual kepada *audience* atau penerima pesan. Setelah semua data terkumpul dan siap diolah, maka langkah selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Pemilihan judul lagu sebagai konsep dasar pembuatan desain.
2. Pencarian ide awal dengan pola *brain storming* untuk divisualisasikan menjadi karya desain.
3. Pengembangan konsep untuk dibuat menjadi *miniature layout* atau *idea layout*.
4. Pembuatan beberapa opsi *rough layout*.
5. Penentuan *comprehensive layout*.
6. Penyempurnaan *layout* terpilih untuk dijadikan *final design* dalam bentuk jadi sehingga konsepnya dapat dilihat dan dipahami secara jelas.



### a. Skema Perancangan

Untuk menghasilkan karya yang terencana secara sempurna, maka desain dirancang bertahap dan sistematis yang tergambar dalam skematika perancangan di bawah ini:



Gambar 9: Skema Perancangan Desain *T-Shirt Group Band Endank*

Soekamti

### 3. Bentuk Data

#### a. Data Verbal

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ofan Rahadi, manager *group band* Endank Soekamti, dewasa ini perkembangan dunia *entertainment* sangat pesat, begitu pula halnya dengan industri musik yang perkembangan *genre*-nya semakin beragam. Melihat tingginya laju perkembangan musik di dunia potensi pasar yang dimiliki tidak hanya mencakup industri musik namun juga berdampak terhadap industri *fashion* dan *merchant*, salah satunya *T-Shirt*. *T-Shirt* saat ini menjadi salah satu *fashion* yang sangat populer, sehingga sangat tepat jika dipergunakan sebagai media promosi suatu *group* musik, salah satu *group band* yang menggunakan *T-Shirt* sebagai media promosinya adalah Endank Soekamti, yang berasal dari Yogyakarta. *Group band* ini berdiri sejak 01 Januari 2001 dengan markas di Soekamti *Brotell House* Jogjakarta, Jl. Kalimantan C20E Purwosari RT 003 RW 059 Sinduadi Sleman Yogyakarta. Keunggulan *group band* ini dapat dilihat dari atribut-atribut dan gaya busana Personil yang unik dan sangat berbeda dengan *group band* lain di Indonesia, lirik-lirik yang disuguhkan juga sangat *real*, lekat dengan cerita hidup pemuda Indonesia, khususnya di wilayah Yogyakarta. Sebagian penikmat musik Endank Soekamti adalah pemuda (pria dan wanita) terutama remaja dan dewasa umur 17-28 tahun yang memiliki ketertarikan dengan musik *punk rock*, walaupun tidak menuntut kemungkinan *range* umur dan penikmat *genre* musik lain akan mendengarkan lagu Endang Soekamti mengingat lagu yang disuguhkan bersifat *easy listening*.

**b. Data Visual**

Dokumentasi visual personil Endank Soekamti yang memperlihatkan citra khas melalui atribut serta gaya busana mereka, *chord* dan lirik lagu, serta album, digunakan sebagai dasar ide perancangan desain *T-Shirt group band* Endank Soekamti.



Gambar 10: Logo *Group Band* Endank Soekamti



Gambar 11: *Cover* album ke-3 Endank Soekamti



Gambar 12: Personil Endank Soekamti dari kiri ke kanan : Dory, Eric, Ary



Gambar 13: *Style* Personil Endank Soekamti kiri ke kanan : Dory, Ary, Eric



Gambar 14: Personil Endank Soekamti dari kiri ke kanan : Ary, Eric, Dory



Gambar 15: *Stage Perform* Endank Soekamti, Ary (depan), Eric (belakang kiri) dan Dory (belakang kanan)

[illegible]

(Gambar 9 sampai dengan gambar 17 bersumber dari dokumen pribadi *group band* Endank Soekamti)

#### 4. Pengumpulan Data

##### a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan desain *T-Shirt* ini adalah sebagai berikut:

##### 1) Observasi

Observasi dilakukan dengan dua cara yaitu observasi langsung dan tidak langsung, observasi langsung dilakukan dengan mengamati perilaku dan karakteristik personil Endank Soekamti secara langsung pada saat mereka melakukan *perform* panggung di daerah Yogyakarta maupun dengan mendatangi markas Endank Soekamti Jl. Kalimantan C20E Purwosari RT 003 RW 059 Sinduadi Sleman Yogyakarta. Observasi tidak langsung dilakukan melalui pengamatan terhadap data yang berasal dari berbagai sumber ilmiah, buku, artikel, majalah, foto atau dokumentasi, serta berbagai referensi terkait *group band* Endank Soekamti.

##### 2) Wawancara

Wawancara dilakukan secara terbuka dengan Ofan Rahadi selaku *manager group band* Endank Soekamti dan data didapatkan berdasarkan kisi-kisi wawancara yang dikembangkan menjadi beberapa bagian pertanyaan yang diajukan berkenaan dengan Endank Soekamti. Berikut ini adalah kisi-kisi wawancara berupa inti pertanyaan yang dituangkan dalam sebuah tabel wawancara:

No	Question Point	Question List
1	Biografi	a. Sejarah, Visi dan Misi Endank Soekamti
		b. Ciri khas atau citra Endank Soekamti
		c. Karakteristik logo Endank Soekamti
2	Diskografi	a. Pandangan Endank Soekamti tentang musik
		b. <i>Genre</i> dan tematik album Endank Soekamti
3	Komunikasi Visual	a. Jenis media promosi Endank Soekamti
		b. Cara pengkomunikasian media promosi

Tabel 1. Kisi - Kisi Wawancara *Group Band* Endank Soekamti

### 3) Dokumentasi

Dalam teknik ini, data diperoleh dari berbagai dokumentasi historik *management group band* Endank Soekamti seperti biografi yang dituangkan dalam bentuk komik dan novel, lagu-lagu yang terekam dalam kaset dan CD serta foto-foto dokumentasi Endank Soekamti yang menampilkan citra atau karakteristik khas personilnya. Dalam proses pengumpulan data ini, peneliti mula-mula melakukan observasi langsung dengan personil Endank Soekamti guna mengetahui secara langsung karakteristik masing-masing personil dimana mereka merupakan maskot utama desain *T-Shirt*, pendalaman karakteristik juga dilakukan dengan mempelajari berbagai sumber pendukung seperti novel dan komik biografi



Endank Soekamti. Setelah itu wawancara dilaksanakan secara terbuka dengan *manager group band* Endank Soekamti yaitu Ofan Rahadi, dilanjutkan dengan pengumpulan data dokumentasi. Data tertulis (verbal) dan gambar (visual) mengenai *group band* Endank Soekamti diperoleh dari berbagai macam sumber, diantaranya adalah wawancara dengan sumber primer; *web* resmi *group band* Endank Soekamti; artikel; buku dan internet.

#### **b. Alat atau Instrumen**

Dalam penulisan TAKS ini, ada beberapa instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data, instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data verbal maupun visual antara lain adalah buku catatan dan *ballpoint*; jaringan Internet; *e-mail*; serta *laptop*, perolehan data berasal dari juga beberapa sumber, yaitu: 1) Sumber data primer, yakni dari pihak *management group band* Endank Soekamti; 2) Sumber data sekunder berasal dari artikel-artikel mengenai *group band* Endank Soekamti yang diperoleh melalui Internet dan buku.

Proses pembuatan desain dikerjakan dengan beberapa instrumen, antara lain menggunakan perangkat manual misalnya pensil dan *drawing book*, serta perangkat komputer yang terdiri atas *hardware* (perangkat keras) berupa *CPU* dan *monitor*; *digital camera*; *pen tablet*; *scanner*, dan *software* (perangkat lunak) berupa program grafis Adobe *Photoshop CS 4*, *Adobe Illustrator CS 4* dan *Microsoft Word*. Proses *finishing* terhadap desain akhir dilakukan dengan sistem cetak *DTG* yang diaplikasikan pada *T-shirt*, *digital printing* dan *print out*.

### c. Analisis Pemasaran

Analisis pemasaran yang digunakan dalam perancangan desain *T-Shirt* ini adalah prinsip 4P yaitu *product*, *price*, *place*, *promotion*. Berikut adalah penjabaran analisis 4P tersebut:

#### 1) *Product* (Produk)

Hasil akhir dari perancangan desain ini akan diaplikasikan ke dalam *T-Shirt* dengan model kaus oblong berukuran S (panjang 67 cm dan lebar 46 cm), ukuran M (panjang 70 cm dan lebar 50 cm), ukuran L (panjang 73 cm dan lebar 45 cm), ukuran XL (panjang 76 cm dan lebar 57 cm) dan ukuran XXL (panjang 77 cm dan lebar 65 cm). Bahan yang dipergunakan adalah *cotton combed* 30s yang memiliki kualitas cukup bagus, serat benang lebih halus, hasil rajutan dan penampilan lebih rata, menjadikan bahan ini nyaman dan tidak panas saat digunakan. Desain akan dicetak diatas kaus oblong polos berbagai warna dengan teknik cetak sablon konvensional.

#### 2) *Price* (Harga)

Harga yang ditawarkan untuk produk ini adalah Rp. 100.000,00 per *piece*, harga ini merupakan harga standar untuk kaus *merchandise* pada umumnya, sehingga persaingan dengan kompetitor lain dapat berjalan secara sehat (*competition based pricing*). Selain hal tersebut, standar harga didasarkan atas dasar perhitungan biaya pembuatan (*cost based pricing*) sebagai berikut:

Pembelian kaus oblong/pcs	= Rp. 30.000,00
Biaya sablon manual/pcs	= Rp. 25.000,00
Biaya lain-lain	= <u>Rp. 30.000,00</u> +
<b>Total Biaya</b>	<b>= Rp. 85.000,00</b>

Dengan biaya produksi sebesar Rp. 85.000,00/pc dan dengan harga jual Rp. 100.000,00/pc, maka Endank Soekamti memperoleh keuntungan sebesar Rp. 15.000,00/pc. *Range* harga tersebut sangat sesuai dengan target pasar, yaitu penggemar *group band* Endank Soekamti ( *Kamtis Family*) laki-laki dan perempuan usia 17-28 tahun.

### 3) *Promotion* (Promosi)

Beberapa *tools* yang digunakan sebagai media promosi *T-Shirt* ini antara lain dengan cara publisitas atau *public relation* (melalui media sosial seperti *fan page* di *facebook*, *official website* dan *twitter*); promosi penjualan atau *sales promotion* (dilakukan dengan membuka *stand* atau *booth* pada saat konser Endank Soekamti, serta menggunakan mobil *branding* Endank Soekamti); penjualan perorangan atau *personal selling* (dilakukan oleh manager maupun *crew* Endank Soekamti), serta penjualan melalui distro-distro di Yogyakarta.

### 4) *Place* (Tempat atau Distribusi)

Distribusi penjualan *T-Shirt* ini mencakup seluruh wilayah Indonesia dimana saat ini banyak terdapat perusahaan jasa pengiriman yang memberikan pelayanan antar barang sampai ke tangan *customer* sehingga jangkauan dan jaringan

pemasaran menjadi semakin luas. Untuk distribusi lokal Yogyakarta, penjualan dilakukan di *offline store* Endank Soekamti yang bertempat di *base camp* Endank Soekamti, yaitu di Soekamti *Brotell House* Yogyakarta, Jl. Kalimantan C20E Purwosari RT 003 RW 059 Sinduadi Sleman Yogyakarta, selain itu penjualan juga dilakukan di tempat-tempat strategis di pinggiran jalan dengan menggunakan mobil *branding* Endank Soekamti. Untuk penjualan di luar kota, Endank Soekamti memanfaatkan fasilitas tenda atau *booth* di lokasi mereka melakukan *show* (konser).

### **BAB III**

## **VISUALISASI DAN PEMBAHASAN KARYA**

### **A. Perancangan Maskot**

Maskot memiliki peran yang sangat penting untuk menentukan identitas *group band* Endank Soekamti sehingga masyarakat dapat dengan mudah mengenali dan membedakan Endank Soekamti dengan *group band* lainnya. Penciptaan maskot *group band* Endank Soekamti merujuk pada tiga personilnya yaitu Eric, Dory dan Ary yang memiliki atribut dan citra khusus dalam setiap penampilannya. Perancangan maskot personil Endank Soekamti menggunakan tiga jenis pendekatan yaitu *rough layout* (sketsa kasar), *comprehensive layout* dalam bentuk *line art* dan *complete layout* berupa gambar yang sudah mengalami tahap *inking full colour* serta versi *grayscale* yang ditampilkan dalam bentuk kartun karikatur.

#### **1. Eric Soekamti**

##### **a. Deskripsi**

Laki-laki bertubuh besar dengan tinggi badan 175 cm ini memiliki beberapa ciri khas antara lain gigi seri rahang atas berlapis logam, tangan kanan ber-*tattoo*, memiliki *piercing* pada kedua telinganya, berhidungbesar, leher sangat pendek bahkan hampir tidak terlihat, bibir tebal, sedikit brewok pada dagu, seringkali mengenakan kacamata hitam modern segi empat, kepala berukuran besar dengan *highlight* pada rambut bagian depan, ukuran sepatu 43. Memiliki *motto* hidup *keep on eating* membuat perut Eric sedikit tambun, berat badan mencapai 95 kg dengan ukuran celana hingga 38 dan ukuran baju XL.

b. StudiBentuk (CiriFisik)

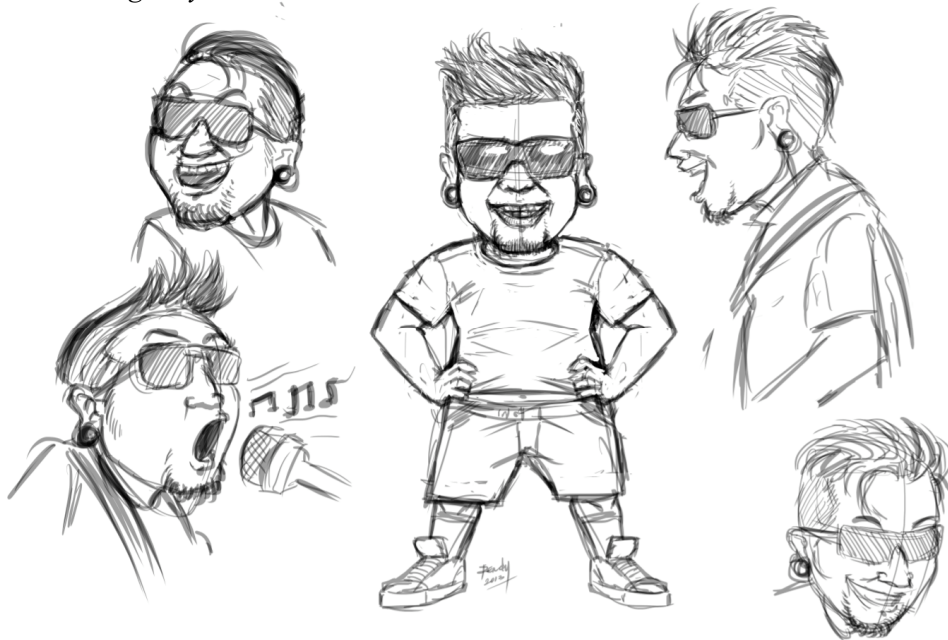


Gambar 18: Eric *Close Up*  
(Gambar 18 dan 19 bersumber dari dokumen pribadi *group band* Endank Soekamti)



Gambar 19: Eric *Full Body*

c. *RoughLayout*



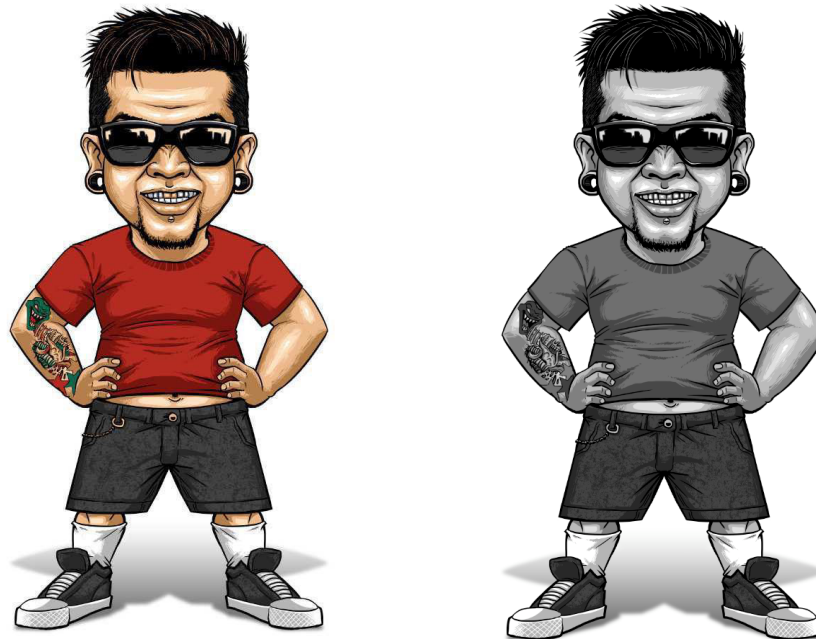
Gambar 20: Sketsa Kasar Maskot Eric Soekamti  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

d. *Comprehensive Layout*



Gambar 21: *Line Art Layout* maskot Eric Soekamti  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

e. *Complete Layout*



Gambar 22: *Full Colour & Grayscale Complete Layout* Eric Soekamti  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

## 2. Dory Soekamti

### a. Deskripsi

Dory Soekamti, lahir pada tahun 1979 di Jakarta, memiliki perawakan ideal laki-laki Indonesia dengan tinggi badan 172 cm dan berat badan 60 kg, ukuran baju M, ukuran sepatu 41 dan ukuran celana 32, berambut ikal, memiliki kulit sawo matang, wajah kotak, hidung mancung, leher pendek, dagu menonjol, bibir tipis, tulang pipi terlihat menonjol ketika tersenyum, sering memakai kaca mata hitam retro tahun 70-an, memiliki motto hidup serius tapi santai terlihat dari penampilannya yang terkesan serius dan tidak neko-neko namun tetap murah senyum.

### b. Studi Bentuk (Ciri Fisik)



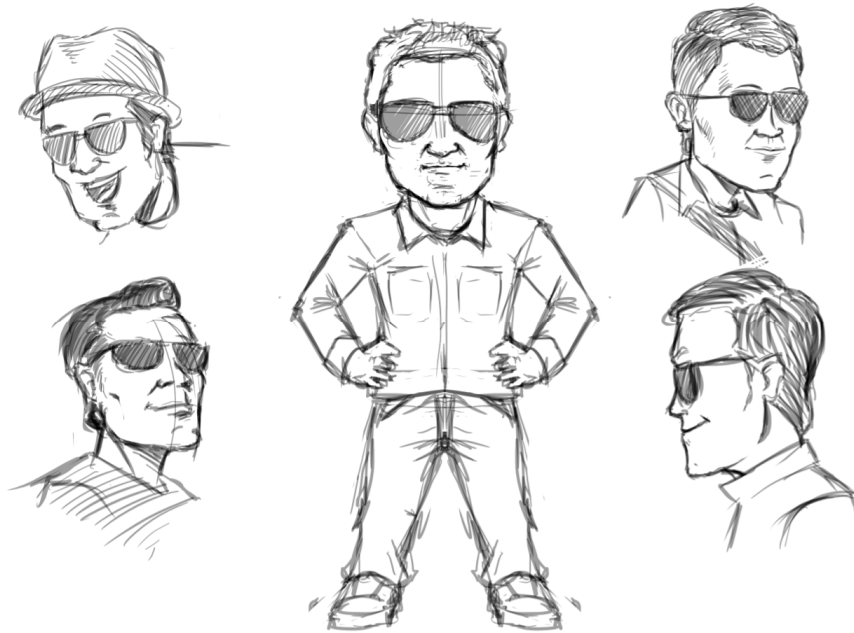
Gambar 23: Dory *Full Body*  
(Gambar 23 dan 24 bersumber dari dokumen pribadi *group band Endank Soekamti*)



Gambar 24: Dory *Close Up*



c. *Rough Layout*



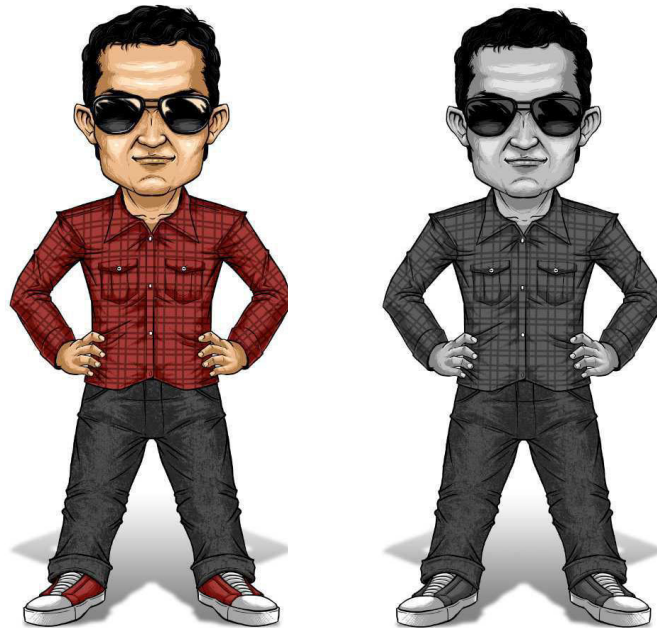
Gambar 25: Sketsa Kasar Maskot Dory Soekamti  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

d. *Comprehensive Layout*



Gambar 26: *Line Art Layout* maskot Dory Soekamti  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

e. *Complete Layout*



Gambar 27: *Full Colour & Grayscale Complete Layout* Dory Soekamti  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

### 3. Ary Soekamti

a. Deskripsi

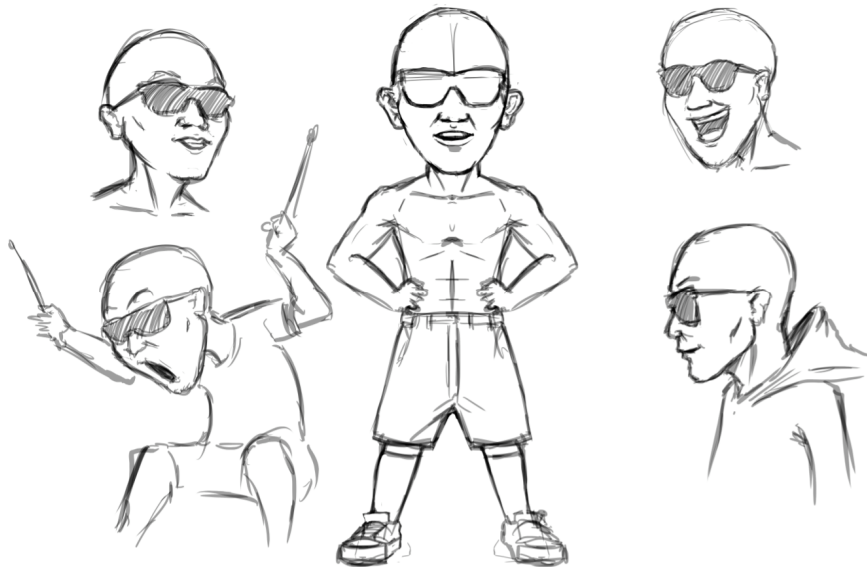
Dilahirkan di Solo pada tahun 1983, memiliki postur tubuh kecil dengan tinggi 169 cm dan berat badan 51 kg, kurus namun sedikit berotot, perut *six pack*, ukuran baju S, ukuran celana 30 dan ukuran sepatu 40, berkepala plontos, leher panjang, memiliki bentuk wajah lonjong, hidung mancung, kulit sawomatang, cuping telinga lebar, seringkali menggunakan kacamata hitam, dengan motto hidup *don't worry be happy*, Ary senantiasa memperlihatkan kesan sebagai laki-laki yang bebas, *fun*, dan *pethakilan* (bahasa Jawa yang artinya aktif).

b. Studi Bentuk (Ciri Fisik)



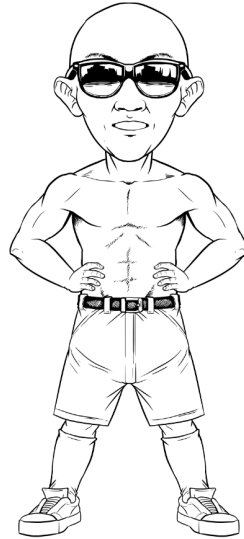
Gambar 28: Ary Perform Full Body      Gambar 29: Ary Full Body  
(Gambar 28 dan 29 bersumber dari dokumen pribadi group band Endank Soekamti)

c. Rough Layout



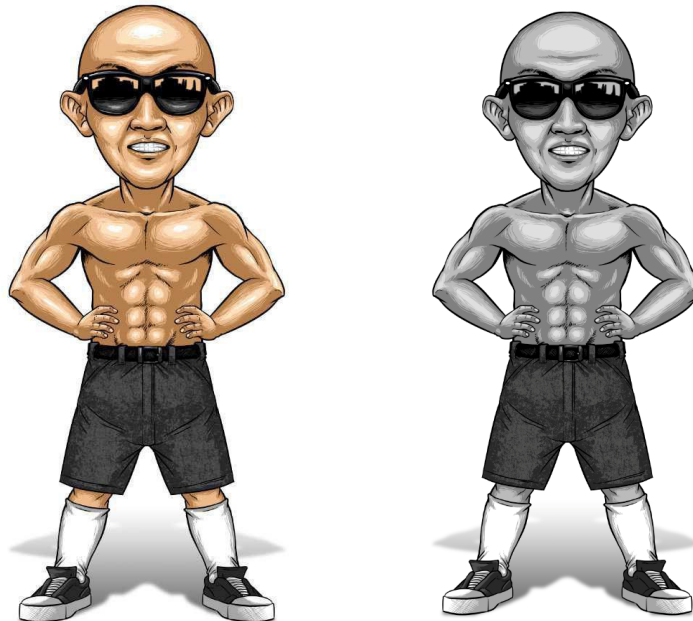
Gambar 30: Sketsa Kasar Maskot Ary Soekamti  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

d. *Comprehensive Layout*



Gambar 31: *Line Art Layout* maskot Ary Soekamti  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

e. *Complete Layout*



Gambar 32: *Full Colour & Grayscale Complete Layout* Ary Soekamti  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

## **B. Visualisasi Desain Ilustrasi *T-Shirt***

Dalam visualisasi desain *T-Shirt* ini, penulis menginterpretasi lirik lagu Endank Soekamti guna diterjemahkan menjadi ikon visual sebagai elemen desain ilustrasi. Setelah dilakukan interpretasi, tahap selanjutnya adalah penciptaan karya dengan menggunakan tiga jenis pendekatan yaitu *rough layout* (sketsa kasar), *comprehensive layout* dalam bentuk *line art* dan *complete layout* berupa gambar yang sudah mengalami tahap *inking full colour* serta versi *grayscale* yang ditampilkan dalam bentuk kartun.

## 1. Berlibur ke Bulan

### Ide awal:

Maskot ditokohkan sebagai astronot yang berlibur ke bulan dengan menggunakan roket. Dalam perjalan dari bumi menuju bulan, maskot melakukan beberapa aktifitas menyenangkan diantaranya : Dory sedang melihat bintang dengan teropong, Ari seakan-akan sedang memancing bintang dan Eric sebagai kapten pesawat.

Judul dan lirik lagu	Interpretasi	Karya	Keterangan
<p><b>BERLIBUR KE BULAN</b>  Pergilah dengan ku naik <b>pesawatku</b>  Kita kan menuju tempat rahasiaku,  Tinggalkanlah kerja  Kita berlibur ke <b>bulan</b>  Yeah YeahYeahYeah  Genggam tanganku ditengah luasnya  <b>jagad raya</b>  dan <b>bintang</b> di sana  Planet itu tempat indah untuk kita  berdua <b>berlibur</b> di sana  Perjalanan ini sungguh tak terkira  Melintasi bintang menembus  <b>angkasa</b>  Betapa <b>senang</b>nya kita mendarat di  bulan</p> <p><b>Keyword:</b> pesawat, bulan, jagad  raya, bintang, berlibur, angkasa,  senang.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>“Pesawat”</b> diinterpretasikan seabagai roket seperti ikan hiu sebagai simbol kekuatan dan ketangguhan yang akan membawa mereka sampai ke bulan.</li> <li>2. <b>“Jagad raya”</b> diinterpretasikan dengan ruang angkasa, bintang dan bumi.</li> <li>3. <b>“Berlibur”</b> identik dengan keadaan yang santai, tenang, refreshing diinterpretasikan dengan salah satu maskot yang sedang memancing.</li> <li>4. <b>“Senang”</b> ketika berlibur diinterpretasikan melalui raut wajah yang gembira.</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Point of interest:</i> maskot &amp; roket.</li> <li>2. Ilustrasi secara kartun.</li> <li>3. Pewarnaan teknik monokromatik.</li> <li>4. Tipografi menggunakan huruf <i>comic sans</i> yang netral dan mudah dibaca.</li> <li>5. Teknik penciptaan menggunakan <i>digital painting</i>.</li> <li>6. Berlibur Ke Bulan sebagai <i>headline</i></li> </ol>

Tabel 2. Tabel Interpretasi Desain Berlibur Ke Bulan

a. *Rough Layout*



Gambar 33: Sketsa Kasar Desain Berlibur ke Bulan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

b. *Comprehensive Layout*



Gambar 34: *Layout* Terpilih Desain Berlibur ke Bulan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)





Gambar 35: *Line Art Layout* Desain Berlibur ke Bulan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

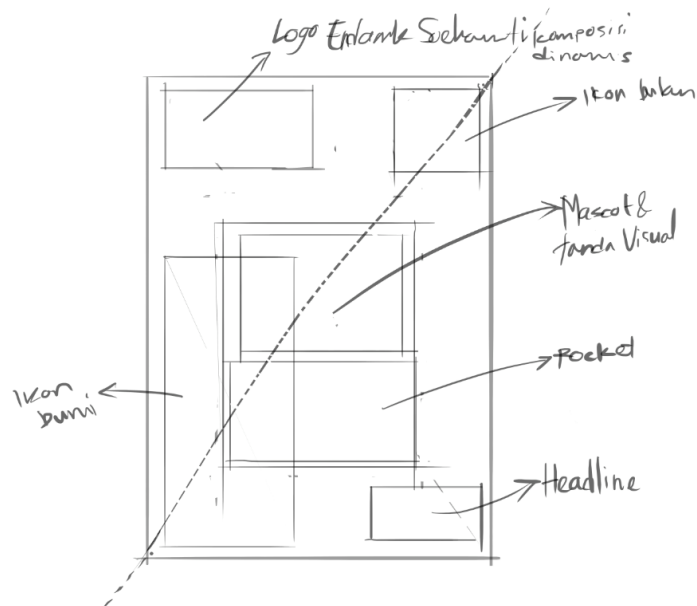
c. *Complete Layout*



Gambar 36: *Full Colour & Grayscale Complete Layout* Desain Berlibur ke Bulan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)



d. *Layout*











Gambar 37: *Layout* Desain Pergi ke Bulan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

Komposisi desain dibuat menggunakan efek dinamis dengan pergerakan 45°-50° sejajar dari kiri bawah ke arah kanan tengah, *point of interest* terletak pada maskot dan roket dimana keduanya ditempatkan secara terpusat di tengah-tengah desain, untuk mendapatkan keseimbangan secara utuh maka *headline* diletakkan di ujung kanan bawah desain sedangkan logo Endank Soekamti diletakkan di ujung kiri atas desain.

e. *Komposisi Warna*

Teknik pewarnaan secara *analogous* dengan dominasi warna biru (C:92, M:63, Y:30, K:11) dan (C:74, M:29, Y:0, K:0) yang menggambarkan ruang angkasa, warna merah (C:8, M:96, Y:100, K:1) dan (C:28, M:99, Y:100, K:32) pada roket

melambangkan semangat dan keberanian untuk pergi ke bulan. Warna kuning kecoklatan (C:0, M:18, Y:83, K:0) diaplikasikan pada warna kulit maskot. *Headline* dan logo Endank Soekamti menggunakan warna putih (C:0, M:0, Y:0, K:0) agar terkesan netral dan tidak terlalu berat, sedangkan warna putih dengan efek *glowing* pada bulan menyiratkan warna terang dan kemilau, warna ini juga digunakan pada *wardrobe* maskot yaitu pakaian astronot yang secara nyata berwarna putih. Untuk memperoleh citra natural, pewarnaan ikon bumi menggunakan kombinasi warna biru (C:92, M:63, Y:30, K:11) dan (C:74, M:29, Y:0, K:0); warna hijau (C:61, M:1, Y:100, K:0); serta warna kuning (C:0, M:18, Y:83, K:0).

	C : 0, M : 0, Y : 0, K : 0		C : 7, M : 97, Y : 100, K : 1
	C : 56, M : 32, Y : 20, K : 0		C : 28, M : 99, Y : 100, K : 33
	C : 78, M : 29, Y : 0, K : 0		C : 62, M : 1, Y : 100, K : 0
	C : 92, M : 63, Y : 30, K : 11		C : 0, M : 18, Y : 83, K : 0

Gambar 38: Palet Warna Desain Berlibur ke Bulan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

#### f. Tipografi

*Headline* menggunakan jenis huruf *Sans Serif* tipe *Comic Sans MS*, garis huruf sama tebal dan tidak mempunyai kaki dimana huruf ini bersifat netral dan mudah dibaca. Untuk penyesuaian aplikasi desain, maka dilakukan deformasi huruf yaitu dengan menambahkan efek *bold*, *invert colour* dan *outline*.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 1234567890  
 Comic Sans MS

Gambar 39: Font Jenis *Comic Sans MS* untuk Desain Berlibur ke Bulan  
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

Berlibur ke Bulan

Typo Terpilih  
 Berlibur  
 ke Bulan

deformasi ke 2  
 di tambahkan efek  
 bold agar lebih tebal

Berlibur  
 ke Bulan

deformasi ke 3  
 invert color dari hitam  
 jadi putih ditambahkan  
 outline 50 px serta  
 pengaturannya keiringan font

Gambar 40: Deformasi *Headline Font* untuk Desain Berlibur ke Bulan  
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

## 2. Bau Mulut

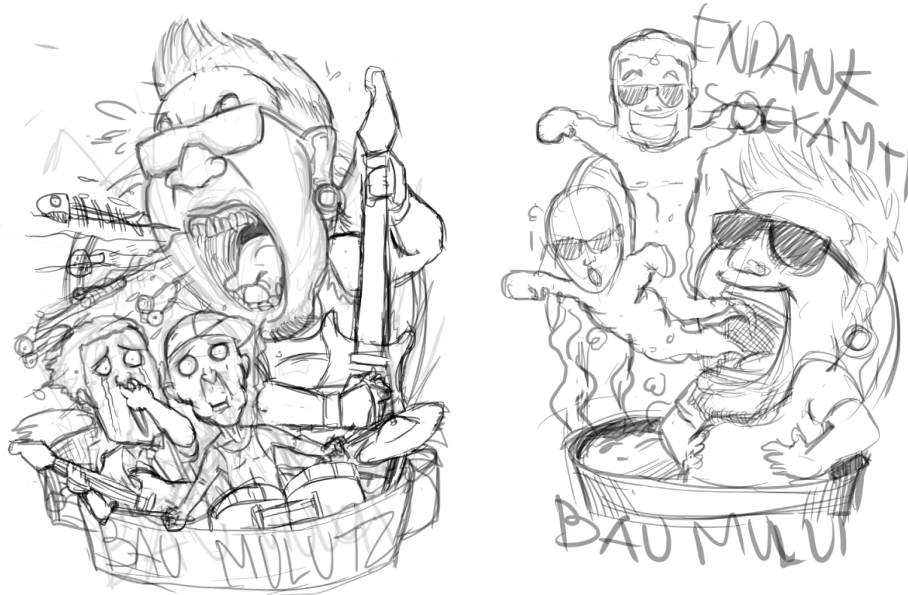
### Ide Awal:

Seseorang dengan bau mulut tidak sedap membuat orang-orang tidak nyaman berada di dekatnya. Kondisi ini divisualkan ketika Endank Soekamti melakukan aksi panggungnya, Eric sebagai vokalis bernyanyi dengan lantang dan mengeluarkan nafas dengan bau sangat tidak sedap (digambarkan dengan sampah yang sudah membusuk). Rasa tidak senang ditunjukkan oleh Ary dan Dory dengan menutup hidung dan menahan nafas.

Judul dan lirik lagu	Interpretasi	Karya	Keterangan
<p><b>BAU MULUT</b>            Kasihku tercinta maafkanlah aku            Bila aku lupa cium dirimu  <b>Kasihku tersetia</b> tak perlu kau minta            Nanti pasti aku cium dirimu            Bukan aku tak mau ataupun tak setuju            Sekarang ku <b>tak tahan bau mulutmu</b>            Kasih ku tercinta maafkanlah aku            Bila aku lupa cium dirimu            Bukan aku tak mau            Atau pun tak setuju            Sekarang ku tak tahan bau mulutmu</p> <p><b>Keyword:</b> kekasih tersetia, tak tahan bau mulut</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. “<b>Tak tahan bau mulut</b>” Faktanya semua orang tidak senang dengan bau mulut, kesan mulut yang sangat bau diinterpretasikan dengan sampah yang keluar dari mulut.</li> <li>2. Bau yang sangat tidak tertahan diinterpretasikan dengan raut wajah maskot pendukung yang sedang menahan napas dan menutup hidung.</li> <li>3. “<b>Kekasih tersetia</b>” diinterpretasikan oleh kawan sepanggung Eric Soekamti (Dory &amp; Ary) yang selalu bersama-sama selama 10 tahun bersama Endank Soekamti.</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Point of interest:</i> Eric Soekamti &amp; sampah.</li> <li>2. Ilustrasi secara kartun karikatur.</li> <li>3. Pewarnaan teknik monokromatik.</li> <li>4. Tipografi <i>custom decorative</i> untuk kesan dramatis</li> <li>5. Teknik penciptaan menggunakan <i>digital painting</i>.</li> <li>6. Bau Mulut sebagai <i>headline</i>.</li> </ol>

Tabel 3. Tabel Interpretasi Desain Bau Mulut

a. *Rough Layout*



Gambar 41: Sketsa Kasar Desain Bau Mulut  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

b. *Comprehensive Layout*



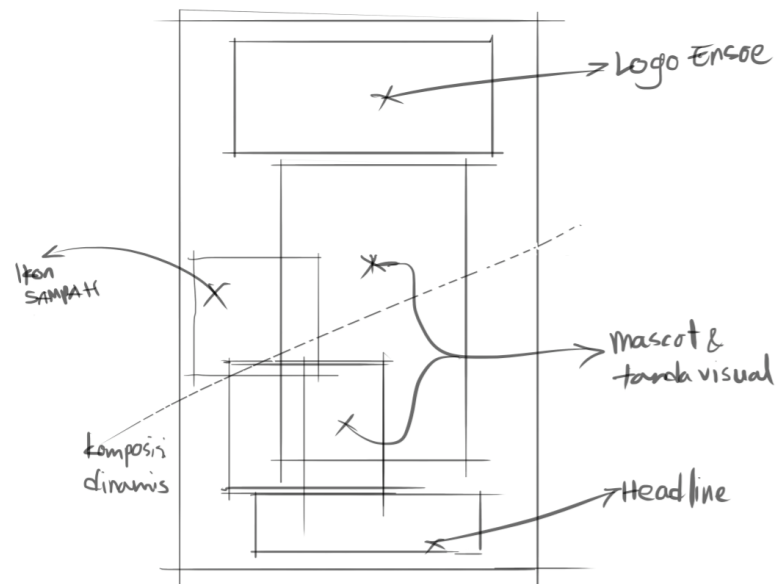
Gambar 42: Layout Terpilih dalam bentuk Line Art Desain Bau Mulut  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

c. *Complete Layout*



Gambar 43: *Full Colour & Grayscale Complete Layout* Desain Bau Mulut  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

d. *Layout*










Gambar 44: *Layout* Desain Bau Mulut  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

Komposisi desain dibuat dengan proporsi yang tidak seimbang dimana ukuran badan salah satu maskot (Eric) lebih besar dibanding maskot lainnya sebagai *point of interest*, untuk memperoleh keseimbangan dan kesatuan desain yang utuh, maskot dengan ukuran lebih kecil ditarik menjauh dari *point of interest* yang memberikan kesan dinamis dalam desain, beberapa ikon tambahan ditempatkan sejajar dengan maskot yang lebih kecil sehingga tidak terlalu banyak ruang kosong.

#### e. Komposisi Warna

Teknik pewarnaan secara *analogous* dengan dominasi warna hijau (C:38, M:6, Y:63, K:0) dan (C:78, M:21, Y:67, K:4) yang menggambarkan sampah membusuk oleh bakteri, lumut dan jamur; warna pendukung yang digunakan untuk maskot, logo, serta ikon lain adalah merah (C:25, M:83, Y:72, K:15), coklat muda (C:4, M:14, Y:45, K:0) dan (C:24, M:44, Y:69, K:3), serta coklat tua (C:39, M:84, Y:74, K:54) dan (C:44, M:61, Y:65, K:29). Warna merah dan coklat yang tergolong warna panas menyiratkan pancaran semangat dari ketiga maskot.

	C : 38, M : 6, Y : 63, K : 0		C : 4, M : 14, Y : 45, K : 0
	C : 78, M : 21, Y : 67, K : 4		C : 24, M : 44, Y : 69, K : 3
	C : 25, M : 83, Y : 72, K : 15		C : 44, M : 61, Y : 65, K : 29
	C : 39, M : 84, Y : 74, K : 54		

Gambar 45: Palet Warna Desain Bau Mulut  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)



## f. Tipografi

*Headline* menggunakan jenis huruf dekoratif yang dibuat secara *custom*, garis huruf yang variatif digunakan untuk memperoleh efek dramatis. Untuk penyesuaian desain, maka dilakukan deformasi huruf menggunakan *Arch Angle* untuk efek melengkung, *convert* warna dan penambahan *outline*.

BAU MULUT ✓  
Terpilih

BAU MULUT

BAU MULUT

BAU MULUT

BAU MULUT

Gambar 46: *Font* Jenis Dekoratif untuk Desain Bau Mulut  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

1. BAU MULUT  
Type Terpilih

↓

2. BAU MULUT  
Deformasi dgn pemberian Arch Angle sehingga terlihat melengkung

↓

3. BAU MULUT  
Pemberian Outline sebesar 16px

Gambar 47: Deformasi *Headline Font* untuk Desain Bau Mulut  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)



### 3. Long Live My Family

#### Ide Awal:

Kisah persahabatan personil Endak Soekamti dalam membangun dan memperjuangkan karir, suka duka dilalui bersama, hingga sahabat memiliki arti seperti keluarga kedua. Maskot ditokohkan dalam keadaan tua memakai pakaian tradisional Yogyakarta sedang berkumpul ditemani alat musik dan suguhan sederhana khas Yogyakarta, mereka bernostalgia mengenang masa-masa susah dan senang saat muda.

Judul dan lirik lagu	Interpretasi	Karya	Keterangan
<p><b>LONG LIVE MY FAMILY</b>            Apa kabarmu <b>teman</b>-temanku            Ku tahu kamu <b>setia</b> menunggu            Walaupun aku selalu sangsimu            Kini ku datang hanyalah untuk mu            Aku ada di sini menghiburmu            Sekali lagi seperti dulu  <b>Senang</b> ataupun <b>susah</b>  <b>Selalu ceria</b>            Long Live My Family            Ku ingat semua tingkah gilamu            Ku ingat juga <b>wajah</b>mu yang <b>lucu</b>            Kita semua <b>seperti saudara</b>  <b>Tumbuh bersama sampai kita tua</b>            Apa kabarmu teman-temanku            Lama terasa tidak bertemu            Mungkin dirimu telah banyak berubah            Jadi apapun tidak masalah</p> <p><b>Keyword:</b> teman, setia, senang, susah, selalu ceria, wajah lucu, seperti saudara, tumbuh bersama sampai tua.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>“Teman setia”</b> diinterpretasikan sebagai tiga personil Endank Soekamti.</li> <li>2. <b>“Senang”</b> diinterpretasikan dengan alat musik (gitar, bass dan simbal emas) menandakan kesuksesan karir.</li> <li>3. <b>“Susah”</b> diinterpretasikan dengan kendi, gelas dari tanah liat dan camilan pisang goreng. Keadaan ekonomi susah identik dengan barang-barang yang sederhana.</li> <li>4. <b>“Selalu ceria”</b> dan <b>“Wajah lucu”</b> diinterpretasikan melalui raut wajah maskot dalam keadaan tertawa lepas.</li> <li>5. <b>“Seperti saudara”</b> diinterpretasikan dengan kebersamaan maskot sedang berkumpul dalam satu meja bundar.</li> <li>6. <b>“Tumbuh bersama sampai tua”</b> diinterpretasikan dengan wajah peot personil Endank Soekamti bersama alat-alat musik mereka yang menandakan pertumbuhan karir yang mereka perjuangkan bersama.</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Point of interest:</i> Personil Endank Soekamti, Suasana dalam meja.</li> <li>2. Ilustrasi secara kartun karikatur.</li> <li>3. Pewarnaan teknik monokromatik.</li> <li>4. Tipografi <i>custom script</i> dengan kesan klasik, <i>private</i> &amp; akrab (menyatu).</li> <li>5. Teknik penciptaan menggunakan <i>digital painting</i>.</li> <li>6. <i>Long Live My Family</i> Sebagai headline.</li> </ol>

Tabel 4. Tabel Interpretasi Desain *Long Live My Family*

a. *Rough Layout*



Gambar 48: Sketsa Kasar Desain *Long Live My Family*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

b. *Comprehensive Layout*



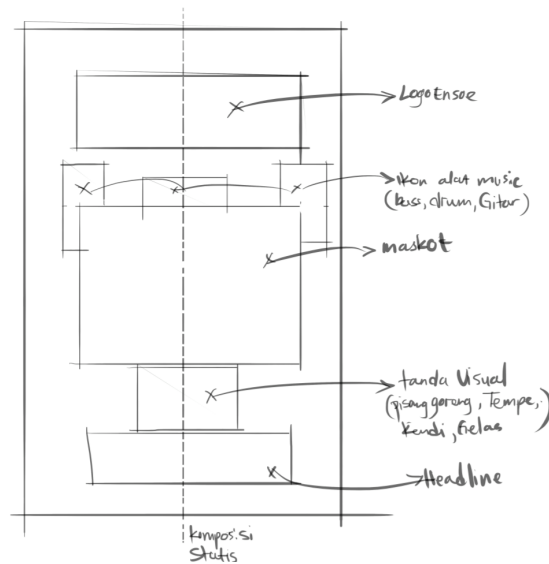
Gambar 49: *Layout Terpilih* Desain *Long Live My Family*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

## c. Complete Layout



Gambar 50: *Full Colour & Grayscale Complete Layout Desain Long Live My Family*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

## d. Layout










Gambar 51: *Layout Desain Long Live My Family*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

Komposisi desain dibuat dengan proporsi yang seimbang baik secara vertikal maupun horizontal sehingga semua maskot memiliki peran yang sama besar, tata letak ikon pendukung dibuat *center* berada di dekat maskot sebagai fokus *point of interest*. Semua objek desain dibuat dengan komposisi statis tanpa ada aktivitas *mobile* di dalamnya.

e. Komposisi Warna

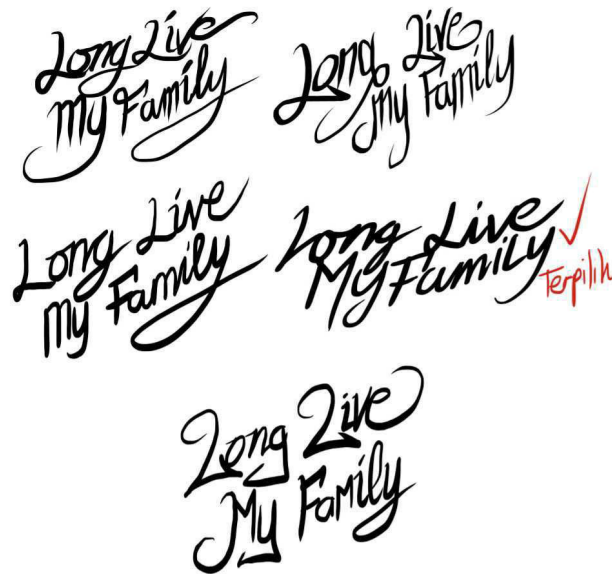
Teknik pewarnaan secara *analogous* dengan dominasi warna coklat tua (C:42, M:83, Y:85, K:66) dan (C:28, M:100, Y:100, K:32) yang diaplikasikan pada *wardrobe*, warna coklat muda (C:23, M:58, Y:96, K:8) dan (C:17, M:30, Y:66, K:0) sebagai warna tubuh maskot serta beberapa ikon pendukung seperti meja, kursi dan alat musik drum, warna coklat yang mengindikasikan kenyamanan, kehangatan dan stabilitas dirasa sangat sesuai dengan tema ini. Warna abu-abu muda (C:41, M:27, Y:31, K:0) yang mengarah ke warna milenium melambangkan masa depan diaplikasikan pada gagang alat musik gitar dan bass, sedangkan warna abu-abu tua (C:72, M:51, Y:55, K:29) yang melambangkan kesederhanaan diaplikasikan pada kendi dan cangkir. Logo Endank Soekamti menggunakan warna putih (C:0, M:0, Y:0, K:0) melambangkan kemurnian dan kesucian persahabatan, sedangkan untuk *headline* dipilih warna coklat muda (C:17, M:30, Y:66, K:0) melambangkan kepercayaan dan kedamaian.

	C : 0, M : 0, Y : 0, K : 0		C : 42, M : 83, Y : 85 ,K : 66
	C : 17, M : 30, Y : 66, K : 0		C : 41, M : 27, Y : 31 ,K : 0
	C : 23, M : 58, Y : 96, K : 8		C : 72, M : 51, Y : 55 ,K : 29
	C : 28, M : 100, Y : 100 ,K : 32		

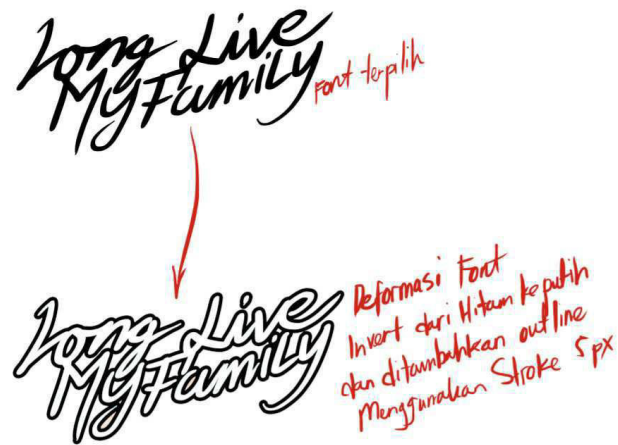
Gambar 52: Palet Warna Desain *Long Live My Family*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

#### f. Tipografi

Untuk mendapatkan kesan klasik, *private* dan akrab pemilihan huruf untuk *headline* menggunakan jenis *custom script*, untuk penyesuain desain maka dilakukan deformasi huruf berupa *convert* warna dan penambahan *outline*.



Gambar 53: Font Jenis Custom Script untuk Desain *Long Live My Family*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)



Gambar 54: Deformasi *Headline Font* untuk Desain *Long Live My Family*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)



a. *Rough Layout*



Gambar 55: Sketsa Kasar Desain Semoga Kau di Neraka  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

b. *Comprehensive Layout*



Gambar 56: Line Art Layout Desain Semoga Kau di Neraka  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

#### 4. Semoga Kau di Neraka

##### Ide Awal:

Penghianatan cinta oleh pasangan Eric yang meninggalkan rasa murka dan dendam mendalam, hingga Eric berniat untuk mengakhiri hidup pasangannya. Namun hal itu tidak dilakukannya karena takut masuk penjara, akhirnya hanya muncul sumpah serapah berharap agar pasangan yang berkhianat masuk neraka bersama selingkuhan. Maskot ditokohkan sebagai setan-setan yang berada di depan gerbang neraka.

Judul dan lirik lagu	Interpretasi	Karya	Keterangan
<p><b>SEMOGA KAU DI NERAKA</b>  Saat itu aku siap memburu  Dan takkan ragu-ragu,  <b>Mengakhiri hidupmu</b>  Ku pikir bijaksana, Sangat luar biasa  Ternyata itu salah,  Ku takut masuk <b>penjara</b>  Dan ketika mulut telah berdusta  Mengucap kata kata  <b>Murka</b> pada dirinya  Yang membuatku cemburu  Hancur tak menentu  Ketika itu juga, Aku telah bersumpah  Dan tak ada air mata yang tersisa  Semua sirna semoga kau di <b>neraka</b>  <b>Bersamanya</b>  Semua harus ku relakan untuk apa  ku sesalkan  Putus tiga cintaku tumbuh sejuta</p> <p><b>Keyword :</b> mengakhiri hidupmu, penjara, murka, neraka, bersamanya.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>“Penjara”</b> diinterpretasikan sebagai tempat peradilan bagi orang yang bersalah dalam ilustrasi di gambarkan dengan gerbang neraka.</li> <li>2. <b>“Murka”</b> diinterpretasikan sebagai bentuk rasa marah yang mendalam, dapat disimbolkan dengan api yang menyala-nyala dan wajah yang merah padam karena amarah.</li> <li>3. <b>“Mengakhiri hidupmu”</b> dalam kata lain membunuh, berdusta adalah beberapa sifat ajakan atau bisikan setan yang diinterpretasikan maskot berubah menjadi setan.</li> <li>4. <b>“Neraka”</b> diinterpretasikan sebagai tempat yang menyeramkan, banyak tengkorak, banyak setan, suasana panas.</li> <li>5. <b>“Bersamanya”</b> dalam lirik mengartikan pasangan selingkuh sang wanita, di dalam konteks ini diinterpretasikan sebagai ikon-ikon tengkorak.</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Point of interest : setan-setan dan wanita yang berada di depan gerbang neraka.</li> <li>2. Ilustrasi secara kartun karikatur.</li> <li>3. Pewarnaan secara monokromatik.</li> <li>4. Tipografi menggunakan font jenis <i>Mesquite Std Medium</i> yang memiliki kait-kait pada tubuh hurufnya sehingga tampak seperti api yang berkobar.</li> <li>5. Teknik penciptaan menggunakan <i>digital painting</i>.</li> <li>6. Semoga Kau Di Neraka sebagai <i>headline</i>.</li> </ol>

Tabel 5. Tabel Interpretasi Desain *Long Live My Family*

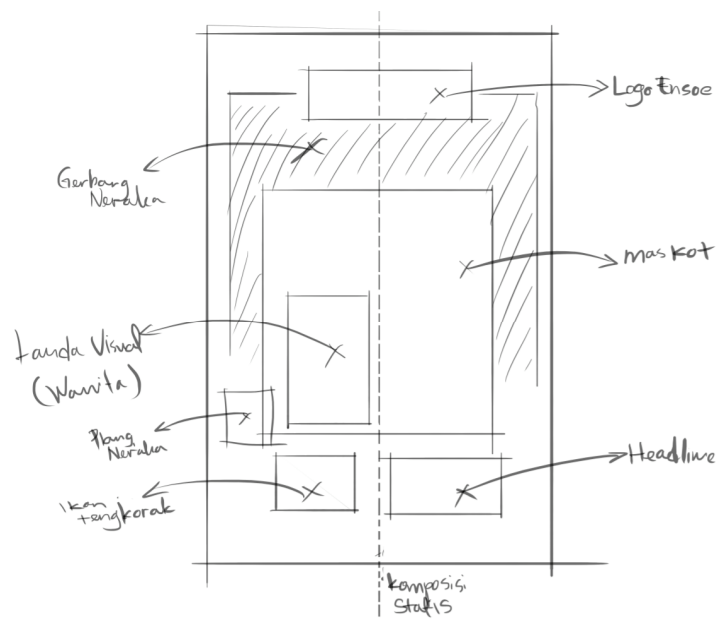


c. *Complete Layout*



Gambar 57: *Full Colour & Grayscale Complete Layout* Desain Semoga Kau di Neraka  
(Sumber: Dokumentasi pribadi penulis)

d. *Layout*









Gambar 58: *Layout* Desain Semoga Kau di Neraka  
(Sumber: Dokumentasi pribadi penulis)

Komposisi desain dibuat dengan proporsi tidak seimbang, sebagai *point of interest* salah satu maskot dan pasangannya dibuat lebih besar dan diletakkan secara terpusat, objek yang lebih kecil terletak menyebar di antara maskot utama sehingga desain tidak terkesan berat sebelah, semua objek dibuat dengan komposisi statis tanpa ada aktivitas *mobile* di dalamnya.

e. Komposisi Warna

Teknik pewarnaan secara *analogous* dengan penekanan pada warna merah (C:16, M:93, Y:100, K:5) dan (C:0, M:67, Y:68, K:0) yang diaplikasikan pada tubuh maskot menggambarkan suasana panas penuh emosi. Dominasi warna lain adalah coklat (C:23, M:67, Y:83, K:9) dan (C:3, M:27, Y:70, K:0) untuk kesan alami pada gerbang pintu neraka, tubuh manusia dan tengkorak, sedangkan logo Endank Soekamti menggunakan warna coklat terang (C:0, M:11, Y:36, K:0) sehingga tercipta kombinasi warna yang serasi, sebagai tambahan kontras warna digunakan hijau toska (C:74, M:27, Y:63, K:8) yang menggambarkan sebuah daratan.

	C : 0, M : 11, Y : 36, K : 0		C : 0, M : 67, Y : 68, K : 0
	C : 3, M : 27, Y : 70, K : 0		C : 16, M : 93, Y : 100, K : 5
	C : 23, M : 67, Y : 83, K : 9		C : 74, M : 27, Y : 63, K : 8

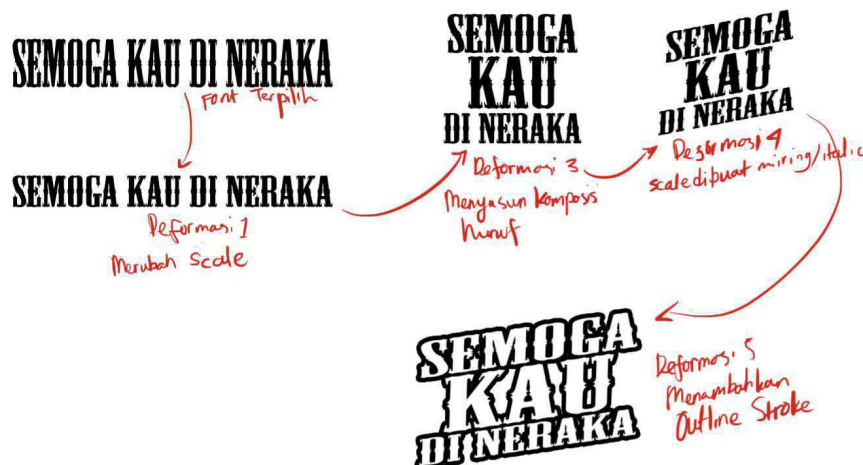
Gambar 59: Palet Warna Desain Semoga Kau di Neraka  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

## f. Tipografi

*Headline* menggunakan *font* jenis *Mesquite Std Medium* sehingga karakter desain terlihat tajam dan kuat mengingat *font* ini memiliki kait lancip pada ujung maupun *body* hurufnya yang tampak seperti api berkobar sesuai dengan konsep neraka. Untuk penyesuaian desain, maka dilakukan deformasi huruf berupa perubahan *scale*, *italic*, *convert* warna serta penambahan *outline*.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890  
 MESQUITE STD MEDIUM

Gambar 60: *Font* Jenis *Mesquite Std Medium* untuk Desain Semoga Kau di Neraka  
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)




Gambar 61: Deformasi *Headline Font* untuk Desain Semoga Kau di Neraka  
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

## 5. Pejantan Tambun

### Ide Awal:

Eric hobi makan dan minum dengan tidak terkontrol sehingga membuat perutnya semakin membesar (tambun). Maskot ditokohkan memakai kostum ayam jantan broiler yang identik dengan ayam pedaging berlemak tinggi, seperti perut Eric yang tambun. Kondisi fisik yang tambun tidak mengurangi rasa percaya diri Eric. Ary dan Dory sebagai sahabat Eric digambarkan terheran-heran dan terkejut dengan kondisi perut tambunnya.

Judul dan lirik lagu	Interpretasi	Karya	Keterangan
<p><b>PEJANTAN TAMBUN</b>  Membesar perut indahku  Tak merubah gaya hidup ku,  Tak perduli kata mereka  Olah raga takan berguna.  Karena aku suka seperti ini,  <b>Bebas minum</b> tak terkendali,  Aku suka seperti ini,  Bebas makan sesuka hati.  <b>Perut gendut</b> tiada masalah.  Tetap PD (sexy, <b>banyak temannya</b>)  sudah biasa.  Ku tak mau menyiksa diri.  Olah raga takkan berguna  Aku anak sehat (Bukan pemalas)  Aku anak yang kuat (Sangat bergairah)  (2x).  Bajuku yang dulu sudah tak cukup lagi.  Porsi makanku bertambah banyak sekali,  tapi masih merasa badanku paling sexy.  Jangan sia-siakan aku <b>pejantan tambun</b>.</p> <p><b>Keyword</b> : pejantan tambun, bebas minum, perut gendut, banyak temannya,.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>“Pejantan tambun”</b> diinterpretasikan sebagai kostum maskot utama berupa ayam broiler jantan.</li> <li>2. <b>“Bebas minum”</b> di lirik lagu di artikan minum alkohol namun dalam konteks ini diinterpretasikan ke dalam sebotol kendi untuk menyamakan arti sesungguhnya.</li> <li>3. <b>“Banyak temannya”</b> diinterpretasikan pada maskot pendukung yaitu Ary dan Dory sebagai sahabat sejati.</li> <li>4. <b>“Perut gendut”</b> divisualisasikan pada maskot utama (Eric) yang sedang memegang perut gendutnya, dan kedua maskot pendukung sedang terheran-heran melihat perut gendut Eric.</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Point of interest</i> : maskot utama Eric soekamti dan maskot pendukung (Ary dan Dory) yang memakai kostum ayam boiler.</li> <li>2. Ilustrasi kartun karikatur.</li> <li>3. Pewarnaan monokromatik.</li> <li>4. Tipografi menggunakan <i>custom font</i></li> <li>5. Teknik menggunakan <i>digital painting</i>.</li> <li>6. Pejantan Tambun sebagai <i>headline</i>.</li> </ol>

Tabel 6. Tabel Interpretasi Desain Pejantan Tambun

a. *Rough Layout*



Gambar 62: Sketsa Kasar Desain Pejantan Tambun  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

b. *Comprehensive Layout*



Gambar 63: Line Art Layout Desain Pejantan Tambun  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

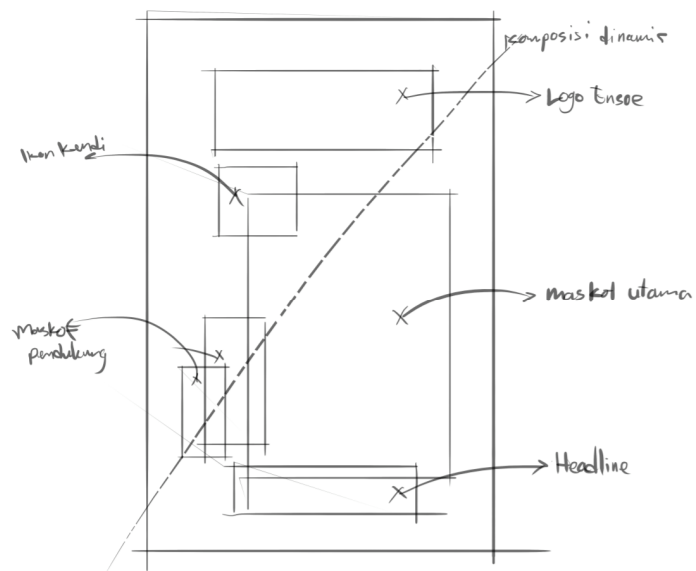


c. *Complete Layout*



Gambar 64: *Full Colour & Grayscale Complete Layout* Desain Pejantan Tambun  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

d. *Layout*




Gambar 65: *Layout* Desain Pejantan Tambun  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

Komposisi *layout* dibuat secara dinamis dengan sedikit pergerakan diagonal pada maskot, tolok ukur penempatan *point of interest* terlihat dari *size balancing* dimana maskot utama dibuat lebih besar dibanding maskot lainnya, tata letak tipografi baik untuk *headline* maupun logo ditempatkan secara seimbang *on top and bottom of design*.

#### e. Komposisi Warna

Teknik pewarnaan menggunakan kombinasi monokromatik dan *analogous* dengan dominasi warna putih (C:4, M:4, Y:24, K:0) sebagai simbol warna bulu ayam, selain itu putih juga sebagai lambang kesempurnaan (dalam konteks ini diartikan sebagai rasa percaya diri), warna coklat muda (C:12, M:32, Y:74, K:0) diambil sebagai warna kulit semua maskot sedangkan coklat *medium* (C:37, M:47, Y:79, K:14) digunakan sebagai *background* dan warna ikon kendi. Untuk mempertegas garis luar (*outline*) desain menggunakan warna merah maroon (C:27, M:90, Y:85, K:25) yang juga digunakan untuk mewarnai jengger ayam.

	C : 4, M : 4, Y : 24, K : 0
	C : 42, M : 31, Y : 60, K : 4
	C : 12, M : 32, Y : 74, K : 0
	C : 37, M : 47, Y : 79, K : 14
	C : 27, M : 90, Y : 85, K : 25

Gambar 66: Palet Warna Desain Pejantan Tambun  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

## f. Tipografi

*Headline* menggunakan tipe huruf *custom* dekoratif sederhana mencerminkan kebebasan yang dinamis, garis huruf memiliki ketebalan yang sama sebagai symbol kekuatan dan menonjol. Untuk penyesuaian desain, maka dilakukan deformasi huruf berupa *convert* warna dan penambahan *outline*.



Gambar 67: *Font Jenis Custom* Dekoratif untuk Desain Pejantan Tambun  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)



Gambar 68: Deformasi *Headline Font* untuk Desain Pejantan Tambun  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)



## 6. Tancas Gap

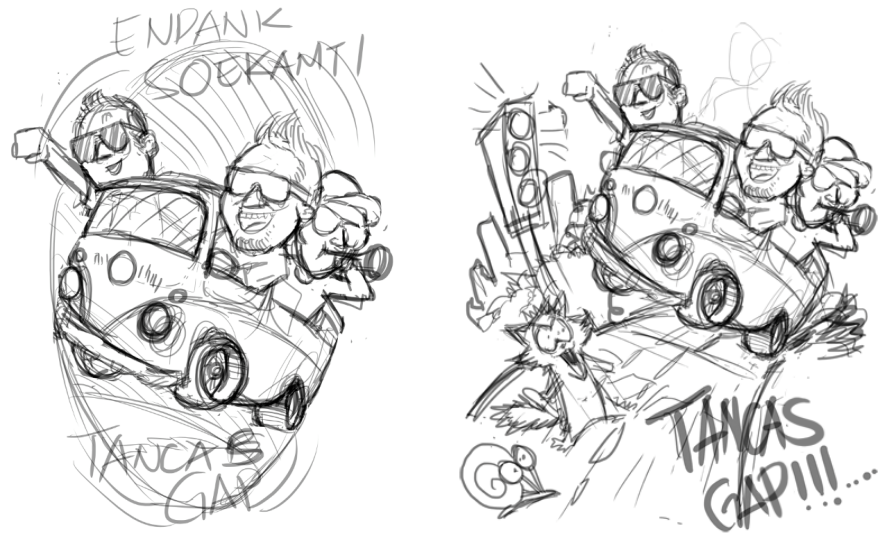
### Ide Awal:

Personil Endak Soekamti ditokohkan sebagai pekerja kantoran yang berangkat kerja pagi buta. Mereka menaiki mobil jenis VW Combi yang melaju sangat kencang seakan-akan melayang dari atas jalan. Dan Ary meniup terompet untuk memberi tanda bahwa mereka sedang lewat.

Judul dan lirik lagu	Interpretasi	Karya	Keterangan
<p><b>TANCAS GAP</b>  <b>Bangun di pagihari, langsung mandi</b>  <b>Tak lupa menggosok gigi</b>            Aku naiki <b>VW combi</b>,            Laluku berangkat pergi            Semua orang <b>melaju</b> sangat <b>kencang</b>            Seakan terburu-buru, salip kekiri salip kanan,            seperti raja jalanan            Ooo....kekacauan di <b>jalanan</b>            Ooo....awas terjadi tabrakan            Motor biskota mobil dan sepeda            Semua ambil bagian, tak mau ngalah paranoid,            semua ingin duluan            Ooo....kekacauan di jalan            Ooo....awas terjadi tabrakan            Ooo....berakhir di pemakaman            Ooo....semua orang <b>tancas gap</b>            Tak peduli rambu-rambu lalu lintas            terobos jalan tikus mencari jalan pintas  <b>Suara klakson</b> juga mesin terlalu keras            Jalanan kacau pak polisi jadi lemas            Ku jadi bingung sendirian            Ku ikuti juga mereka <b>tancap gas</b>...</p> <p><b>Keyword :</b> Bangun di pagi hari, langsung mandi ,tak lupa menggosok gigi, VW combi, melaju kencang, jalanan, tancas gap, Suara klakson.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dari lirik lagu “<b>Bangun di pagi hari, langsung mandi, tak lupa menggosok gigi</b>” bahwa kegiatan ini adalah hal rutin yang dilakukan setiap orang sebelum bekerja. Dalam ilustrasi diinterpretasikan dengan ketiga personil memakai jas yang akan berangkat kerja.</li> <li>2. “<b>VW Combi</b>” Dalam ilustrasi ketiga personil sedang mengendarai mobil tersebut dengan kencang dan diinterpretasikan mobil mengebut dibuat seakan melayang dari atas jalan.</li> <li>3. “<b>Melaju kencang</b>” dalam ilustrasi di gambarkan pada background menggunakan garis-garis melengkung untuk memperoleh efek mengebut.</li> <li>4. “<b>Jalanan</b>” divisualisasikan dalam ilustrasi.</li> <li>5. “<b>Suara klakson</b>” diinterpretasikan dengan salah satu maskot (Ary) sedang meniup terompet.</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Point Of Interest</i> : VW combi yang dikendarai ketiga personil Endank Soekamti.</li> <li>2. Ilustrasi secara kartun karikatur.</li> <li>3. Pewarnaan monokromatik.</li> <li>4. Tipografi menggunakan Font Jenis <i>American Purpose Casual</i>.</li> <li>5. Teknik <i>digital painting</i>.</li> <li>6. Tancas Gap sebagai <i>headline</i>.</li> </ol>

Tabel 7. Tabel Interpretasi Desain Tancas Gap

a. *Rough Layout*



Gambar 69: Sketsa Kasar Desain Tancas Gap  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

b. *Comprehensive Layout*



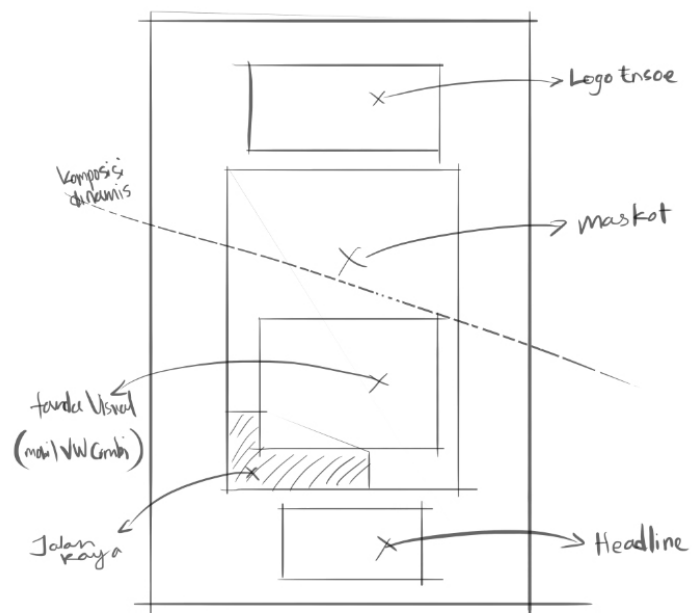
Gambar 70: Line Art Layout Desain Tancas Gap  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

c. *Complete Layout*



Gambar 71: *Full Colour & Grayscale Complete Layout* Desain Tancas Gap  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

d. *Layout*







Gambar 72: *Layout* Desain Tancas Gap  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

Tata letak tanda verbal dan visual dibuat dengan persebaran yang seimbang, maskot utama dan VW Combi diletakkan di tengah-tengah desain sebagai *point of interest*, proporsi ukuran maskot sama besar, komposisi dinamis dengan sedikit pergerakan pada VW Combi secara diagonal 30° dari arah kanan tengah menuju kiri atas. Keseimbangan vertikal diperoleh melalui penempatan logo Endang Soekamti yang berada di atas ilustrasi, dan penempatan *headline* berada di bawah ilustrasi.

e. Komposisi Warna

Teknik pewarnaan secara *analogous* dan monokromatik, kombinasi warna coklat muda (C:18, M:16, Y:34, K:0), coklat kehijauan (C:36, M:33, Y:67, K:4) serta hitam (C:0, M:0, Y:0, K:100) digunakan untuk pewarnaan mobil VW Combi dan maskot sebagai *point of interest*. Penggabungan warna coklat dan hijau di sini menggambarkan kebebasan sementara warna hitam memperlihatkan kekuatan, pemberontakan dan pemaksaan, dimana dalam lirik lagu dituliskan tingkah laku yang seenaknya sendiri tanpa memikirkan peraturan dan hak orang lain. Secara kontras, *background* desain menggunakan warna merah terang (C:23, M:91, Y:89, K:15) yang memiliki arti semangat. Warna logo hitam mencerminkan kemandirian yang dipertegas dengan *outline* coklat kehijauan sebagai simbol kebebasan, untuk memperoleh keserasian warna maka *headline* (yang ditempatkan dibawah mobil VW dan maskot) menggunakan warna coklat kehijauan.

	C : 18, M : 16, Y : 34, K : 0
	C : 36, M : 33, Y : 67, K : 4
	C : 23, M : 91, Y : 89, K : 15
	C : 0, M : 0, Y : 0, K : 100

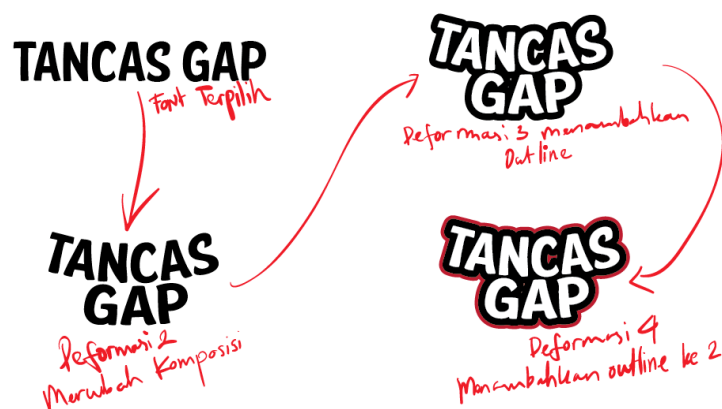
Gambar 73: Palet Warna Desain Tancas Gap  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

f. Tipografi

*Headline* menggunakan tipografi jenis *American Purpose Casual* dimana huruf ini memiliki ketebalan yang sama dan tidak berkait sebagai gambaran kemantapan, secara umum huruf ini sangat kaku sehingga untuk memperoleh efek dinamis sesuai konsep desain maka dilakukan deformasi dengan penambahan komposisi, *convert* warna serta penambahan *outline*.

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**1234567890**  
**AMERICAN PURPOSE CASUAL**

Gambar 74: Font Jenis *American Purpose Casual* untuk Desain Tancas Gap  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)



Gambar 75: Deformasi *Headline Font* untuk Desain Tancas Gap  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

## 7. Berkibar Tinggi

### Ide Awal:

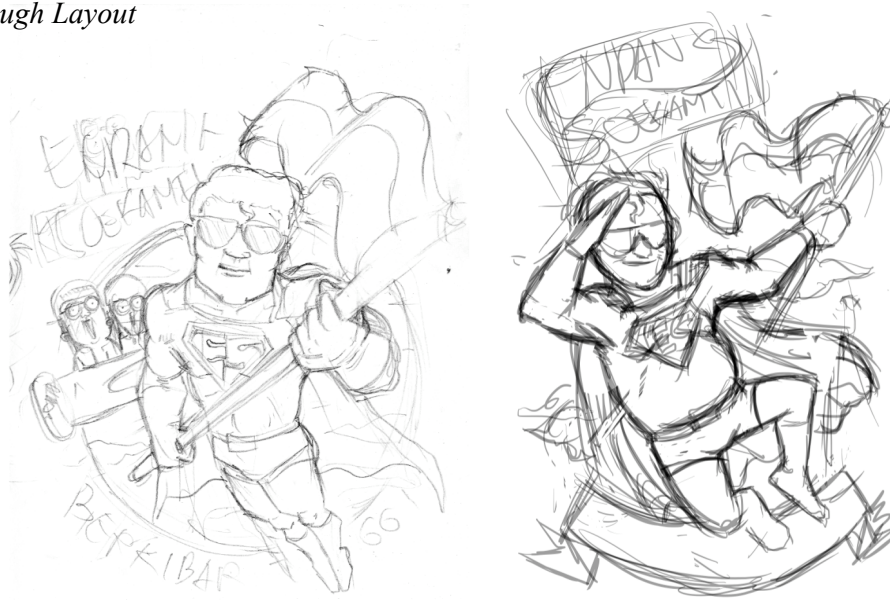
Dory ditokohkan sebagai pemuda Indonesia yang memiliki jiwa nasionalisme tinggi dengan mimpi membawa nama Indonesia di kancah Internasional. Hingga akhirnya Dory berhasil menjadi Superman dengan logo ES di dadanya yang menandakan Endang Soekamti berasal dari Indonesia, dengan bangga ia membawa bendera Indonesia berkibar tinggi di angkasa. Kesan humor digambarkan oleh Ary dan Eric naik pesawat.

Judul dan lirik lagu	Interpretasi	Karya	Keterangan
<p><b>BERKIBAR TINGGI</b>  Seperti <b>mimpi</b> yang tak kan terbangun  Ku di lahirkan bumi <b>Indonesia</b>  Selalu kucinta dengan semua Kekuranganmu,  selaluku bangsa dengan semua kelebihanmu  Ow...Ow...ku Indonesia kami bersumpah,  <b>anak muda mengabdikan bangsa untuk selamanya</b>  Ow...Ow...<b>merah putih</b>ku kami bersatu  dentum irama laguku semangat anak Indonesia  Beragam suku beragam budaya  Kulitnya hitam putih dan bergambar  Selaluku cinta dengan semua kekuranganmu  <b>Selaluku bangsa</b> dengan semua kelebihanmu  Aku bersumpah atas nama cinta  Aku dan kamu semua bersaudara  menjaga kau dan kamu kita saling menghormati  Kuberjuang untuk bangsa tak sendiri  bersama-sama kita akan hadapi Kepalkan tangan katakan</p> <p><b>Keyword :</b> berkibar tinggi, mimpi, Indonesia, anak muda mengabdikan bangsa untuk selamanya, merah putih, selalu bangga.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>“Berkibar Tinggi”</b> diinterpretasikan dengan sebuah bendera yang berada di ketinggian dan berkibar terkena hembusan angin. Ketinggian diidentifikasi melalui langit berawan dan pesawat yang melintas.</li> <li>2. <b>“Mimpi”</b> diinterpretasikan sebagai cita-cita untuk membawa Indonesia ke dalam kancah Internasional divisualkan dalam bentuk tokoh dunia Superman.</li> <li>3. <b>“Indonesia”</b> divisualkan melalui ikon bendera sebagai lambang Negara Indonesia.</li> <li>4. <b>“Anak muda mengabdikan bangsa untuk selamanya”</b> diinterpretasikan melalui tokoh utama yaitu Dory yang dengan bangga membawa bendera merah putih berkibar tinggi di angkasa, walaupun Dory telah menjadi tokoh dunia (Superman) namun jiwa Dory tetap mengabdikan untuk bangsa Indonesia dibuktikan dengan logo ES di dadanya yang berarti Endang Soekamti berasal dari Indonesia.</li> <li>5. <b>“Merah putih”</b> diinterpretasikan sebagai bendera Indonesia yang berwarna merah dan putih.</li> <li>6. <b>“Selalu bangga”</b> diinterpretasikan melalui raut wajah Dory yang menyunggingkan senyum penuh kebanggaan.</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Point Of Interest :</i> Dory terbang membawa bendera merah putih</li> <li>2. Ilustrasi kartun karikatur.</li> <li>3. Pewarnaan monokromatik.</li> <li>4. Tipografi menggunakan <i>Font</i> Jenis <i>Agent Orange</i>.</li> <li>5. Teknik <i>digital painting</i>.</li> <li>6. Berkibar Tinggi sebagai <i>headline</i>.</li> </ol>

Tabel 8. Tabel Interpretasi Desain Berkibar Tinggi



a. *Rough Layout*



Gambar 76: Sketsa Kasar Desain Berkibar Tinggi  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

b. *Comprehensive Layout*



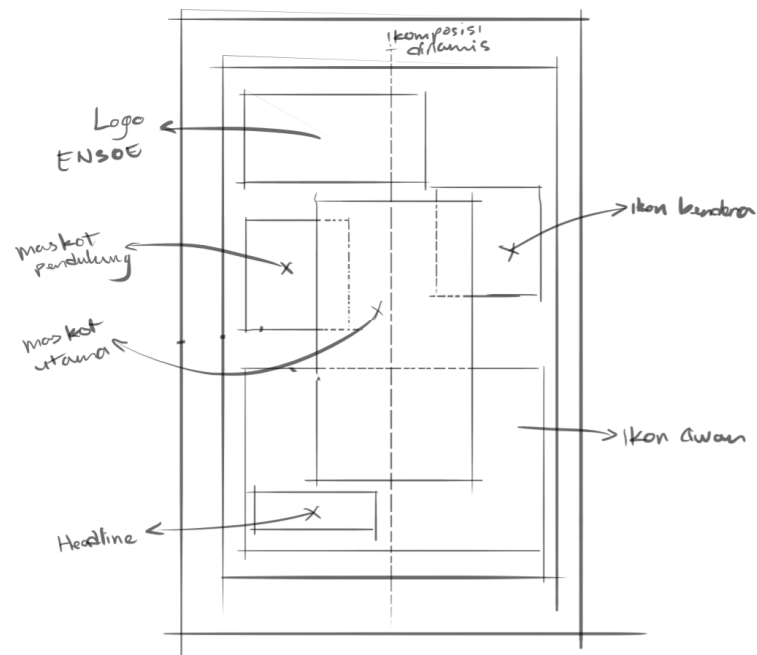
Gambar 77: Line Art Layout Desain Berkibar Tinggi  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

## c. Complete Layout



Gambar 78: Full Colour & Grayscale Complete Layout Desain Berkibar Tinggi  
(Sumber: Dokumentasi pribadi penulis)

## d. Layout











Gambar 79: Layout Desain Berkibar Tinggi  
(Sumber: Dokumentasi pribadi penulis)



Tata letak maskot utama serta ikon pendukung ditempatkan menyebar menggunakan komposisi dinamis dengan pergerakan dari bawah ke atas secara vertikal 180° pada maskot utama, dan pergerakan dari kanan ke kiri secara horizontal 180° pada maskot pendukung. Sebagai *point of interest* proporsi ukuran tubuh maskot utama dibuat lebih besar dibanding maskot pendukung ditambah dengan ikon bendera yang ditempatkan di sebelah kanan desain untuk menyeimbangkan bobot desain, maka *headline* dan logo Endank Soekamti diletakkan di sebelah kiri desain berdampingan dengan ikon dan maskot pendukung.

e. Komposisi Warna

Pewarnaan desain menggunakan teknik monokromatik dan *analogous* dengan dominasi warna biru pastel tua (C:92, M:69, Y:36, K:20) dan (C:84, M:55, Y:23, K:3); biru pastel muda (C:55, M:13, Y:15, K:0) dan (C:30, M:0, Y:3, K:0) sebagai simbol langit dan awan serta digunakan untuk mewarnai kostum maskot utama sehingga tampak seperti tokoh aslinya, secara kontras warna merah terang (C:22, M:89, Y:83, K:11) digunakan untuk bendera Indonesia, serta merah maroon (C:34, M:83, Y:74, K:38) untuk mewarnai kostum maskot, warna merah yang merupakan warna panas menyiratkan semangat untuk membawa bendera Indonesia berkibar setinggi mungkin sedangkan warna biru yang merupakan warna dingin mencitrakan kedamaian dan kebersihan. Warna coklat (C:25, M:45, Y:69, K:4) digunakan untuk mewarnai tubuh maskot dan tiang bendera, *highlight* warna jingga (C:0, M:24, Y:47, K:0) digunakan untuk memberi kesan *glow* (kemilau).

	C : 30, M : 0, Y : 3, K : 0		C : 0, M : 24, Y : 47, K : 0
	C : 55, M : 13, Y : 15, K : 0		C : 25, M : 45, Y : 69, K : 4
	C : 84, M : 55, Y : 23, K : 3		C : 22, M : 89, Y : 83, K : 11
	C : 92, M : 69, Y : 36, K : 20		C : 34, M : 83, Y : 74, K : 38

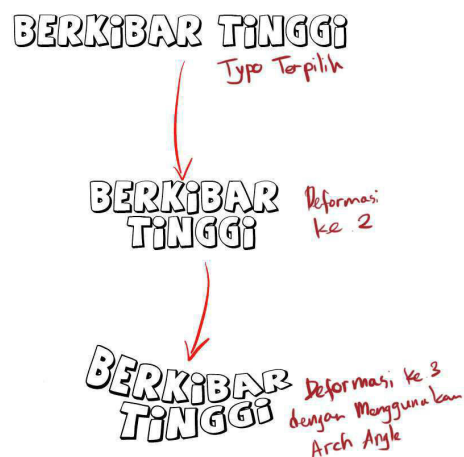
Gambar 80: Palet Warna Desain Berkibar Tinggi  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

f. Tipografi

*Headline* menggunakan huruf jenis *Agent Orange* yang memiliki karakter seperti huruf komik sesuai dengan konsep *superhero*, *outline* tipis pada seluruh badan huruf memberikan efek melembung sehingga huruf ini terlihat lucu dan unik, untuk penyesuaian desain maka dilakukan deformasi huruf menggunakan *Arch Angle*.



Gambar 81: Font Jenis *Agent Orange* untuk Desain Berkibar Tinggi  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)



Gambar 82: Deformasi *Headline Font* untuk Desain Berkibar Tinggi  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

## 8. Go Skate Go Green

### Ide Awal:

Eric ditokohkan sebagai pemuda yang peduli akan kondisi bumi yang rusak karena global warming. Dengan hobi skate board nya, Eric menyerukan semangat untuk Go Green, menanam pohon, menghijaukan dan menyelamatkan bumi. Ary dan Dory ditokohkan sebagai lebah yang merasa gembira melihat usaha manusia menyelamatkan habitat mereka.

Judul dan lirik lagu	Interpretasi	Karya	Keterangan
<p><b>GO SKATE GO GREEN</b>  Dunia semakin panas, Cuaca tak tentu  Bumi yang menua, Banyak bencana  Andaikan aku bisa ku hentikan  perputaran dunia  Agar <b>aku dan kamu perbaiki semuanya</b>  Limbah dan polusi, Ozon yang berlubang,  kutub yang mencair  Laut meninggi  Biarlah anak cucu kita bisa menikmati  indahnyanya hidup dalam dunia  <b>Bergerak serentak, Selamatkan bumi</b>  Demi masa depan kita sendiri  Coba menahan diri meredam nafsu eksploitasi  <b>Hijaukan teknologi</b>  Selamatkan bumi kita</p> <p><b>Keyword:</b> go skate go green, bergerak selamatkan bumi, aku dan kamu perbaiki semua, hijaukan teknologi</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>"Go Skate Go Green"</b> berarti dengan ber-skateboard kita melakukan penghijauan bumi dan mengurangi populasi kendaraan bermotor. Dalam ilustrasi diinterpretasikan maskot utama sedang bermain skateboard.</li> <li>2. <b>"Bergerak selamatkan bumi"</b> diinterpretasikan dengan maskot utama (Eric) sedang menjalani aktivitas berkebun dalam rangka penghijauan bumi.</li> <li>3. <b>"Aku dan kamu perbaiki semua"</b> diinterpretasikan dengan eric yang sedang memegang <i>watercan</i> dan tas berisi bibit tanaman untuk berkebun ,dengan berkebun berarti sudah membantu menyelamatkan bumi. maskot pendukung di gambarkan dengan lebah, karena dengan penghijauan berarti telah menyelamatkan habitat mereka.</li> <li>4. <b>"Hijaukan teknologi"</b> diinterpretasikan pada visusalisasi dedaunan di <i>layout</i> ilustrasi juga pada warna ilustrasi yang dominan hijau.</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Point of interest:</i> maskot utama (Eric) yang sedang bermain skateboard.</li> <li>2. Ilustrasi kartun karikatur.</li> <li>3. Pewarnaan monokromatik.</li> <li>4. Tipografi menggunakan Font jenis <i>A.C.M.E Explosive Bold</i></li> <li>5. Teknik <i>Digital Painting</i>.</li> <li>6. <i>Go Skate Go Green</i> sebagai headline.</li> </ol>

Tabel 9. Tabel Interpretasi Desain *Go Skate Go Green*

a. *Rough Layout*



Gambar 83: Sketsa Kasar Desain *Go Skate Go Green*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

b. *Comprehensive Layout*



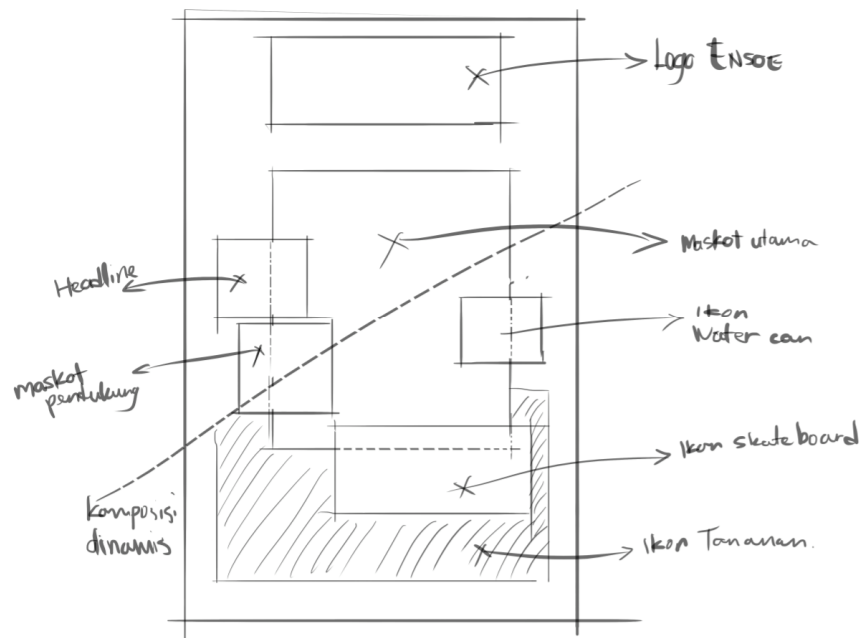
Gambar 84: *Line Art Layout* Desain *Go Skate Go Green*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

c. *Complete Layout*



Gambar 85: *Full Colour & Grayscale Complete Layout* Desain Go Skate Go Green  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

d. *Layout*









Gambar 86: *Layout* Desain Go Skate Go Green  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

Tata letak objek disusun secara distributif, menyebar memenuhi halaman desain dengan komposisi dinamis yang menunjukkan pergerakan diagonal 45° dari kanan atas menuju kiri bawah, *point of interest* diletakkan secara terpusat disebelah kanan dengan berbagai ikon pendukung sementara dua maskot lainnya diletakkan menjauh dari titik pusat desain berdampingan dengan *headline*, logo Endank Soekamti diletakkan di atas ilustrasi sehingga mampu menyeimbangkan bobot desain secara horizontal.

#### e. Komposisi Warna

Teknik pewarnaan secara *analogous* dengan dominasi warna hijau tua (C:68,M:26, Y:67, K:7) dan (C:98,M:76, Y:49, K:54) dikombinasikan dengan warna hijau muda (C:24,M:0, Y:50, K:0) sebagai intepretasi atas warna rumput dan dedaunan, warna coklat muda (C:6,M:16, Y:37, K:0) dan (C:24,M:40, Y:59, K:2) diaplikasikan pada warna kulit, papan kayu *skateboard* dan beberapa *property* pendukunglainnya. Warna putih (C:0,M:0, Y:0, K:0) digunakan sebagai warna dasar *watercan* dan beberapa *property* tambahan.

	C : 68, M : 26, Y : 67 ,K : 7		C : 6, M : 16, Y : 37, K : 0
	C : 98, M : 76, Y : 49 ,K : 54		C : 24, M : 40, Y : 59, K : 2
	C : 0, M : 0, Y : 0 ,K : 0		C : 24, M : 0, Y : 50 ,K : 0

Gambar 87: Palet Warna Desain *Go Skate Go Green*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)



## f. Tipografi

Tipografi yang digunakan untuk *headline* adalah huruf jenis *Sans Serif A.C.M.E Explosive Bold* yang memiliki badan huruf sama tebal, ujung huruf tidak berkait dimana memiliki tingkat *readybility* cukup tinggi bilamana huruf ini dicetak dengan ukuran kecil, penggunaan jenis huruf ini bertujuan untuk memberi kesan seperti sebuah tulisan dalam komik.

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**1234567890**  
**A.C.M.E EXPLOSIVE BOLD**

Gambar 88: Font Jenis *A.C.M.E Explosive Bold* untuk Desain *Go Skate Go Green*  
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

**GO SKATE GO GREEN**  
 Typo Terpilih

↓


**GO SKATE**  
**GO GREEN**  
 Deformasi ke-2

Gambar 89: Defomasi *Headline Font* untuk Desain *Go Skate Go Green*  
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

## 9. Heavy Birthday

### Ide Awal:

Endank Soekamti berulang tahun ke sepuluh. Semua personil merayakan dengan bergembira (*happy*) tak lupa kue ulang tahun beserta lilin dan pita sebagai wujud syukur Endank Soekamti atas pencapaian karir mereka. Harapan untuk sukses akan dicitrakan melalui warna emas yang melambangkan kejayaan. Kesan humor ditampilkan oleh Ary yang melukis angka 10 di perut tambun Eric dan didukung oleh Dory yang mengacungkan jempol.

Judul dan lirik lagu	Interpretasi	Karya	Keterangan
<p><b>HEAVY BIRTHDAY</b>  <b>Bertambah lagi usiamu</b>            Tambah tua saja dirimu            Cepat bertobat sebelum kiamat            Sebelumnya haruslah makan            Barulah kita mendoakan            Hanya itu yang bias aku berikan  <i>Heavy birthday to you we hope you</i>  <i>Happy every time sukses selalu</i>            untukmu  <i>Heavy birthday to you we love you</i>  <i>Heavy birthday to you we love you</i>            Tak ada kado istimewa            Karena tak ada biaya            Karna sekarang bukan tanggal muda            Sebelumnya haruslah makan            Barulah kita mendoakan            Hanya itu yang bias aku berikan</p> <p><b>Keyword :</b> Bertambah lagi usiamu, <i>heavy birthday</i>, <i>happy</i>, sukses selalu.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>“Bertambah lagi usiamu”</b> menceritakan tentang <i>moment</i> ulang tahun Endank Soekamti ke-10 diinterpretasikan sebagai konsep ilustrasi. Ulang tahun identik dengan Kue, Lilin, pita yang menyiratkan kobaran semangat endank soekamti dalam berkarya.</li> <li>2. <b>“Heavy birthday”</b> penggunaan kata <i>heavy</i> merupakan plesetan dari kata <i>happy</i>, dalam konteks ini <i>heavy</i> memiliki arti besar dan berat karena Endank Soekamti telah berdiri selama 10 tahun dan di interpretasikan oleh ary yang sedang menggambar perut tambun eric.</li> <li>3. <b>“happy”</b> berarti senang diinterpretasikan dalam raut wajah personil menyiratkan kegembiraan, tangan Ary dan Dory terlihat merangkul bahu Eric sebagai lambang persahabatan.</li> <li>4. <b>“sukses selalu”</b> diinterpretasikan ke dalam warna yang didominasi warna emas yang mengandung makna harapan, kemewahan dan kejayaan yang abadi.</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Point of interest</i> : Ketiga maskot Endank Soekamti.</li> <li>2. Ilustrasi dibuat secara kartun karikatur.</li> <li>3. Pewarnaan monokromatik.</li> <li>4. Tipografi menggunakan <i>custom font</i>.</li> <li>5. Teknik menggunakan digital painting.</li> <li>6. <i>Heavy birthday</i> sebagai <i>headline</i>.</li> </ol>

Tabel 10. Tabel Interpretasi Desain *Heavy Birthday*



a. *Rough Layout*



Gambar 90: Sketsa Kasar Desain *Heavy Birthday*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

b. *Comprehensive Layout*



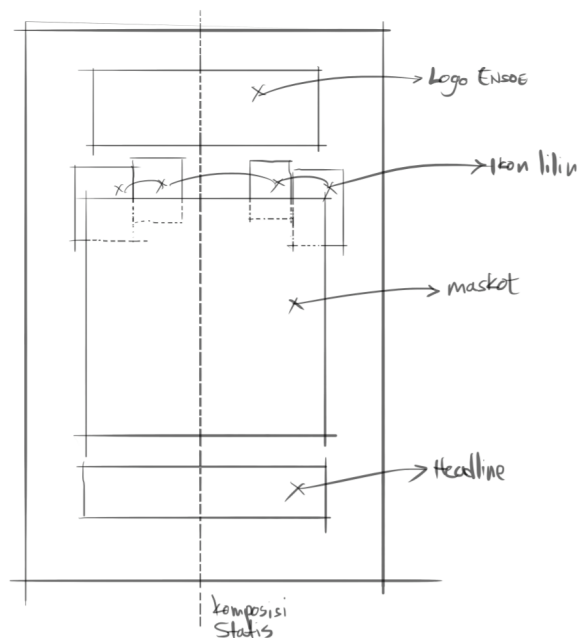
Gambar 91: *Line Art Layout* Desain *Heavy Birthday*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

c. *Complete Layout*



Gambar 92: *Full Colour & Grayscale Complete Layout Desain Heavy Birthday*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

d. *Layout*

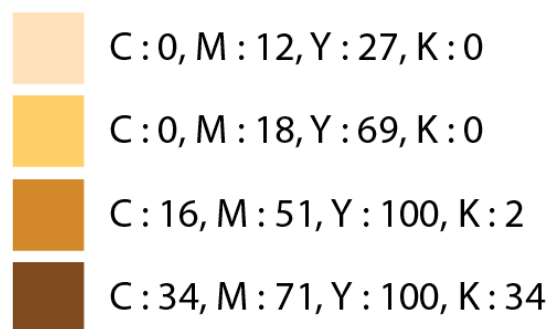


Gambar 93: *Layout Desain Heavy Birthday*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

Komposisi *layout* disusun secara terpusat di tengah-tengah desain, sebagai *point of interest* semua maskot dibuat dengan proporsi ukuran yang sama besar, ikon lilin ditempatkan sejajar di belakang maskot sehingga memberikan penekanan *background* pada desain, untuk mendapatkan keseimbangan secara horizontal maka logo diletakkan di atas ilustrasi utama sedangkan *headline* diletakan dibagian bawah ilustrasi.

#### e. Komposisi Warna

Teknik pewarnaan secara monokromatik dan *analogous* dengan kombinasi warna *cream* (C:0, M:12, Y:27, K:0), kuning (C:0, M:18, Y:69, K:0), coklat muda (C:16, M:51, Y:100, K:2), dan coklat tua (C:34, M:71, Y:100, K:34) sehingga menghasilkan efek warna keemasan dalam seluruh tampilan ilustrasi yang mengandung makna harapan, kemewahan dan kejayaan yang abadi.



Gambar 94: Palet Warna Desain *Heavy Birthday*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

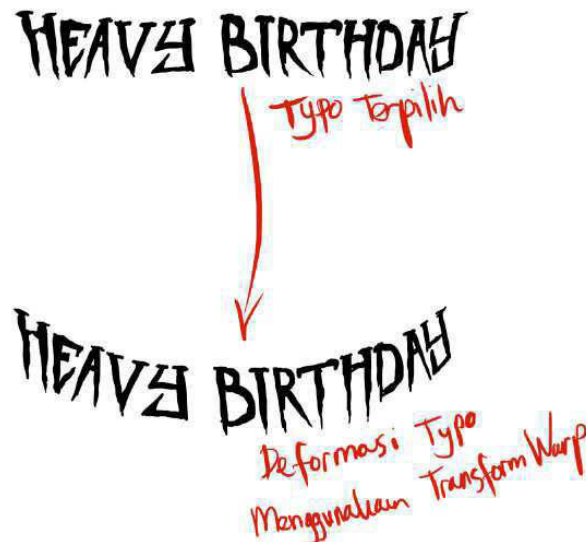
#### f. Tipografi

Huruf pada *headline* dibuat secara *custom* manual menggunakan *tool brush* pada *Adobe Photoshop CS4*, agar *headline* terlihat tidak kaku maka setiap ujung huruf

dibuat berkait, selain itu ketebalan huruf dibuat tidak sama untuk memperoleh efek dinamis, untuk penyesuaian aplikasi pada desain maka dilakukan deformasi huruf menggunakan *transform warp* sehingga kontur huruf menjadi melengkung ke atas.



Gambar 95: *Font Jenis Custom Dekoratif untuk Desain Heavy Birthday*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

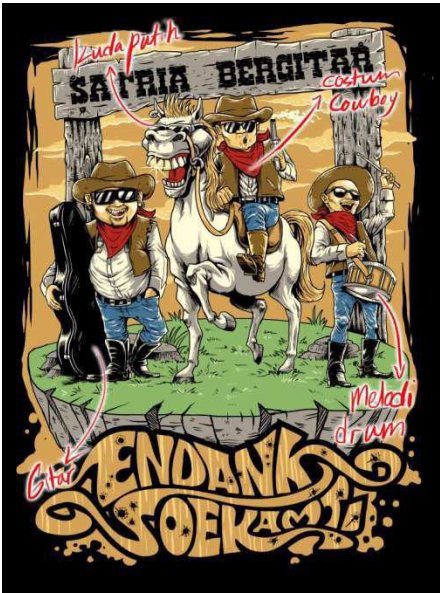


Gambar 96: *Defomasi Headline Font untuk Desain Heavy Birthday*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

## 10. Satria Bergitar

### Ide Awal:

Personil Endank Soekamti ditokohkan sebagai *cowboy* yang memiliki jiwa kebebasan selayaknya seniman (satria bergitar). Mereka memiliki mimpi dan harapan yang besar untuk membahagiakan orang-orang yang mereka sayangi. Dengan bermodalkan alat musik mereka yakin akan memperoleh masa depan yang cerah. Akhirnya hal itu terbukti dengan Dory menaiki kuda putih lengkap dengan pelana yang melambangkan kejayaan.

Judul dan lirik lagu	Interpretasi	Karya	Keterangan
<p><b>SATRIA BERGITAR</b>  Mau minta ini atau minta itu,  Asal murah abang belikan  Mau beli baju dan juga sepatu  Nanti abang cari diskonan  Mau beli <i>handphone</i> atau blackberrian  Nanti abang cari kreditan  Yang penting you senang  Semua abang berikan  Mau minta ini atau minta itu  Asal senang abang berikan  Mau minta cium atau minta pijit  Dengan senang abang berikan  Mau beli rumah atau mobil mewah  Nanti abang bilang bapakmu  Yang penting you senang  Semua abang berikan  <b>Satria bergitar</b> bercinta  <b>Mimpi terhampar</b>  Pasti <b>cerah masa depan</b>  Tak hanya rayuan gombal  <b>Gitar dan melodi</b> mereka menjadi saksi  Semua kisah cinta ini Kan jadi abadi.</p> <p><b>Keyword:</b> satria bergitar, mimpi terhampar, cerah masa depan, gitar dan melodi.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>“Satria Bergitar”</b> diinterpretasikan sebagai seorang seniman yang memiliki jiwa kebebasan tinggi, divisualkan seperti <i>cowboy</i> yang bebas berkelana.</li> <li>2. <b>“Mimpi terhampar”</b> diinterpretasikan sebagai harapan besar, divisualkan dengan suasana siap berjuang meraih mimpi dengan berbagai peralatan dan perlengkapan yang ada.</li> <li>3. <b>“Cerah masa depan”</b> diinterpretasikan melalui salah satu maskot yang menunggang kuda putih lengkap dengan pelana di alam bebas yang melambangkan kejayaan.</li> <li>4. <b>“Gitar dan Melodi”</b> divisualkan dengan gitar yang dibawa salah satu maskot, melodi diinterpretasikan melalui gerakan menabuh drum oleh Ary.</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Point of interest</i> : Ketiga maskot Endank Soekamti.</li> <li>2. Ilustrasi dibuat secara kartun karikatur.</li> <li>3. Pewarnaan monokromatik.</li> <li>4. Tipografi menggunakan font jenis <i>Helldorado</i>.</li> <li>5. Teknik menggunakan digital painting.</li> <li>6. Satria Bergitar sebagai headline.</li> </ol>

Tabel 11. Tabel Interpretasi Desain *Heavy Birthday*



a. *Rough Layout*



Gambar 97: Sketsa Kasar Desain Satria Bergitar  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

b. *Comprehensive Layout*



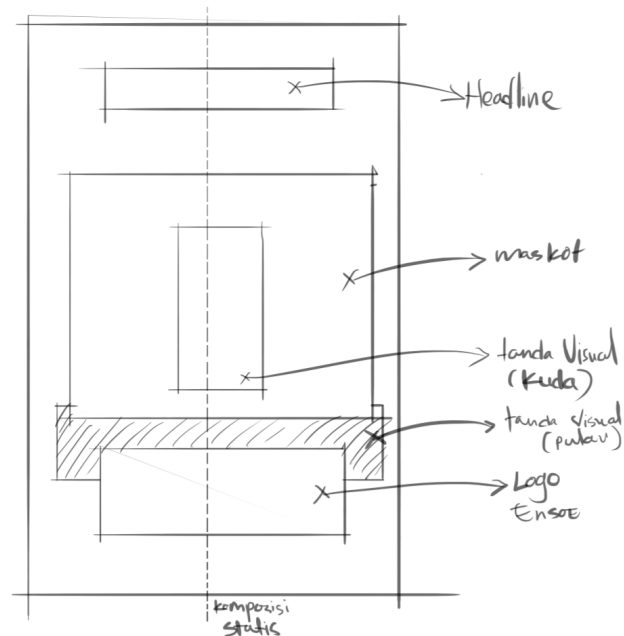
Gambar 98: *Line Art Layout* Desain Satria Bergitar  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

c. *Complete Layout*



Gambar 99: *Full Colour & Grayscale Complete Layout* Desain Satria Bergitar  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

d. *Layout*











Gambar 100: *Layout* Desain Satria Bergitar  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

Komposisi *layout* dibuat dengan proporsi seimbang secara vertikal namun secara horizontal proporsi desain lebih berat dibagian bawah karena logo Endang Soekamti dibuat dengan ukuran cukup besar yang diletakkan tepat dibawah ikon pulau, ketiga maskot ditempatkan secara terpusat di tengah-tengah desain sebagai *point of interest* dengan tambahan ikon kuda yang mempertegas kesan ksatria. *Headline* diletakkan di atas ilustrasi sehingga tidak ada ruang kosong dalam desain.

#### e. Komposisi Warna

Teknik pewarnaan secara monokromatik dan *analogous* dengan dominasi *background* warna coklat kekuningan (C: 17, M:36, Y:77, K:0) yang menggambarkan suasana sore, untuk mempertegas kondisi tersebut ditambahkan awan dengan warna kuning jingga (C: 4, M:16, Y:62, K:0) warna ini juga digunakan untuk memberikan kesan berkilau terkena paparan sinar matahari pada tubuh maskot. Dalam desain ini maskot digambarkan sedang berada di sebuah pulau sehingga menggunakan warna hijau (C: 49, M:9, Y: 76, K:0) untuk rerumputan dan warna abu-abu (C:37, M:33, Y:42, K:1) untuk menggambarkan tanah kering, selain itu warna abu-abu juga digunakan untuk menggambarkan plang kayu yang sudah tua, kering, dan lapuk. Untuk kostum, digunakan beberapa kombinasi warna yaitu coklat tua (C:39, M:55, Y:100, K:26) untuk rompi, topi dan sepatu *boot cowboy*, warna putih (C:0, M:0, Y:16, K:0) untuk kemeja serta warna biru pastel (C:78, M:49, Y:27, K:4) untuk menggambarkan celana jeans. Warna putih juga digunakan untuk mewarnai kuda karena warna ini menggambarkan kesucian yang identik dengan para ksatria.



	C : 0, M : 0, Y : 16, K : 0		C : 39, M : 55, Y : 100, K : 26
	C : 37, M : 33, Y : 42, K : 1		C : 49, M : 9, Y : 76, K : 0
	C : 4, M : 16, Y : 62, K : 0		C : 20, M : 96, Y : 100, K : 11
	C : 17, M : 36, Y : 77, K : 0		C : 78, M : 49, Y : 27, K : 4

Gambar 101: Palet Warna Desain Satria Bergitar  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

#### f. Tipografi

*Headline* menggunakan jenis huruf *Helldorado* yang memiliki karakteristik *western style* sesuai dengan konsep desain yaitu *cowboy*. Huruf ini memiliki ujung berbentuk balok seakan-akan terlihat sebagai pondasi yang memberikan efek kuat dan berbobot ketika diaplikasikan ke dalam desain. Untuk penyesuaian desain, maka dilakukan deformasi dalam huruf ini yaitu dengan merendahkan tinggi *font* sehingga huruf terlihat lebih gemuk, setelah itu diberikan efek retak menggunakan *eraser* dan *brush tool*.

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z**  
**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z**  
**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**  
**HELLDORADO**

Gambar 102: Font Jenis *Helldorado* untuk Desain Satria Bergitar  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)



Gambar 103: Defomasi *Headline Font* untuk Desain Satria Bergitar  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

## **BAB IV PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Visualisasi lirik lagu *group band* Endank Soekamti dalam desain ilustrasi *T-Shirt* bertujuan untuk menciptakan citra dan media promosi melalui interpretasi lirik lagu-lagu Endank Soekamti dengan target pasar laki-laki dan perempuan usia 17-28 tahun khususnya kamtis *family* (*die-hard fans* Endank Soekamti). Berdasarkan analisis data untuk kepentingan visualisasi desain, dapat dijabarkan hal-hal berikut:

1. Konsep visualisasi desain ilustrasi *T-Shirt group band* Endank Soekamti ini adalah *simple, fun*, atraktif dengan gaya desain unik dan lucu yang menampilkan penggambaran lirik lagu dan dimaknai menjadi karya desain ilustrasi baru.

2. Visualisasi desain ilustrasi ditampilkan secara kartun karikatur dengan cara menginterpretasikan lirik lagu menjadi tanda dan simbol yang unik sebagai acuan dalam pembuatan desain *T-Shirt*. Ciri khas desain yang atraktif dan kreatif dibuat dengan teknik *digital painting*, diperkuat dengan kombinasi warna monokrom yang cerah dan memiliki kedekatan warna satu sama lain sehingga menghasilkan keseimbangan desain yang harmonis.

3. Desain ilustrasi *T-Shirt* ini menjadi sangat khas, menonjolkan tiga personil *group band* Endank Soekamti sebagai maskot utama dengan penokohan

berbeda-beda sesuai interpretasi lirik lagu. Dalam desain *Berlibur ke Bulan* maskot ditokohkan sebagai astronot; desain *Bau Mulut* maskot ditokohkan sedang konser; desain *Long Live My Family* maskot ditokohkan sebagai orang tua; desain *Semoga Kau di Neraka* maskot ditokohkan sebagai setan; desain *Pejantan Tambun* maskot ditokohkan sebagai ayam jantan broiler; desain *Tancas Gap* maskot ditokohkan sebagai pekerja kantor; desain *Berkibar Tinggi* maskot ditokohkan sebagai Superman; desain *Go Skate Go Green* maskot ditokohkan sebagai pemerhati lingkungan; desain *Heavy Birthday* maskot ditokohkan sedang berulang tahun; dan desain *Satria Bergitar* maskot ditokohkan sebagai *cowboy*.

## **B. Saran**

### **1. Bagi mahasiswa Seni Rupa**

Hendaknya Tugas Akhir Karya Seni ini dijadikan sarana pembelajaran dalam merancang desain khususnya ilustrasi sehingga konsep dapat dikembangkan dan divisualisasikan secara lebih luas sesuai dengan media dengan sasaran yang akan dicapai.

### **2. Bagi para desainer grafis**

Dalam merancang desain hendaknya lebih memperhatikan prinsip, elemen, dan *layout* penyusun desain sehingga perancangan tidak semata-mata menarik dari segi visual namun jika dikaji secara ilmiah telah sesuai dengan kaidah yang berlaku dan dapat dipertanggung jawabkan materi desain dan penyusunannya.

Selain itu kaidah dan teori desain hendaknya tidak ditinggalkan guna memperoleh desain yang berkualitas dan dapat menunjang isi pesan yang ingin disampaikan.

### 3. Bagi *group band* Endank Soekamti

Dalam melakukan promosi hendaknya dapat memanfaatkan media-media promosi yang lebih bervariasi sehingga promosi menjadi lebih maksimal dan masyarakat dapat lebih mengenal Endank Soekamti sehingga eksistensi dalam industri musik dapat tetap dipertahankan mengingat saat ini kompetitor musik semakin banyak dan beranekaragam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arfiyanto, Dimas Bayu. 2009. "Exposign". Katalog Pameran Besar Seni Visual Indonesia Institut Seni Indonesia. Yogyakarta : Jogja Gallery.
- Babyboss. "*Music Graphics*". Majalah Design Grafis Volume 04 Edisi 18. Jakarta. 2011
- Concept. "*Branding*". Majalah Desain Grafis volume 06 edisi 36, Jakarta, 2010.
- Concept. "*Personal Project*". Majalah Desain Grafis volume 06 edisi 37, Jakarta, 2010
- Concept. "*Fashion graphics*". Majalah Desain Grafis volume 07 edisi 39, Jakarta, 2010
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dewojati, Darumoyo. 2004. "Nirmana Dwimatra". *Jurnal Kependidikan*. Yogyakarta: Jurusan Seni rupa, FBS, UNY
- Haber, Karen. 2011. *A Collection Of The Most Inspiring Science Fiction, Fantasy, and Gaming Illustrators In The World*. United States of Amerika: Rockport Publisher.
- Hernanto, Tony. 2011. *Komik Biografi Endang Soekamti Long Live My Family*. Jakarta: Gramedia.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Mardiyatmo, 2005. *Diktat Mata Kuliah Seni Grafis I*. Yogyakarta :Jurusan Seni rupa, FBS, UNY
- Sachari, Agus dkk. 1998. "*Kamus Design*". *Catatan Kuliah*. Bandung : ITB
- Sulistyo, Edi Tri dan Supriyadi, Slamet. 1990. "Ilustrasi II"*Jurnal Kependidikan*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Suyanto, M. 2004. *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan Dilengkapi Sampel Iklan Terbaik Kelas Dunia*. Yogyakarta : Penerbit Andi

Tim Penulis Prokdi DKV FSR ISI Yogyakarta. 2009. *Irama Visual Dari Toekang Reklame Sampai Komunikator Visual*. Yogyakarta : Jala Sutra

Tinarbuko, Sumbo. 2012. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Jala Sutra

Anonim. 2012. <http://id.wikipedia.org/>

Anonim. 2012. <http://istilahkata.com/>

Anonim. 2013. “*Fancy Decorative Fonts*”. <http://fancyfonts.org/>

Coles, Stephen and team.2000. “*Fonts by Name*”. [www.identifont.com](http://www.identifont.com)

Eva. 2012. “Pengertian Desain Grafis”. <http://www-designs.net/>

Haribadi, Windu. 2012. “Kaos”. <http://www.dacostume.com/>

Laria, Kartika. 2008. “Kajian Pustaka: Media Pembelajaran”  
<http://www.infoskripsi.com/>

Tim Endank Soekamti. 2012. “*Biography*”. <http://www.soekamti.com/>

## Glosarium

<b>Analogous</b>	: Warna yang mempunyai hubungan nada atau family.
<b>Arch Angle</b>	: Tombol untuk merubah komposisi suatu bidang dalam <i>Adobe Photoshop</i> .
<b>Atribut</b>	: Tanda kelengkapan yang menjadi ciri khas seseorang
<b>Booth</b>	: Area yang memiliki suatu ukuran yang digunakan untuk kegiatan khusus.
<b>Branding</b>	: Merk. Tanda visual berupa komunikasi nama, kata, symbol, atau desain yang menjadi cirri khas atau identitas sebuah produk yang membedakanya dari produk sainganya.
<b>Brainstorming</b>	: Pencarian ide.
<b>Caricature</b>	: Gambar olok-olok yang mengandung pesan, sindiran
<b>Cartoon</b>	: Gambar dengan penampilan lucu yang berkaitan dengan keadaan yang sedang berlaku
<b>CMYK</b>	: CMYK (adalah kependekan dari cyan, magenta, yellow-kuning, dan black-hitam, dan biasanya juga sering disebut sebagai 'warna proses' atau 'empat warna'). CMYK adalah sebuah model warna berbasis pengurangan sebagian gelombang cahaya (subtractive color model) dan yang umum dipergunakan dalam pencetakan berwarna.
<b>Compotition</b>	: Komposisi suatu bidang.
<b>Comprehensive Layout</b>	: Tata letak halaman dari desain yang diusulkan sebagai awal untuk disajikan desainer untuk klien, menunjukkan posisi relatif teks dan ilustrasi sebelum akhir dari elemen-elemen untuk diputuskan.
<b>Contrast</b>	: Kontrasa dalah perbedaan pencahayaan atau warna yang membuat obyek (representasi dalam gambar atau layar) dibedakan.
<b>Decorative Font</b>	: Huruf Hias
<b>Deformasi</b>	: Perubahan bentuk atau wujud.



<b>Desain</b>	: Kerangka bentuk, rancangan, pola, motif, corak.
<b><i>Discography</i></b>	: Studi dan katalogisasi rekaman suara yang dipublikasikan.
<b>Dwimatra</b>	: Seni dua dimensi.
<b>Estetika</b>	: Cabang filsafat yg menelaah dan membahas tentang seni dan keindahan serta tanggapan manusia terhadapnya.
<b><i>Eye catching</i></b>	: Menarik perhatian pandangan.
<b><i>Font</i></b>	: Huruf
<b><i>Gandrung</i></b>	: Tergila-gila
<b><i>Genre</i></b>	: Pengelompokan musik sesuai dengan kemiripannya satu sama lain.
<b>Geometris</b>	: Bersangkut-paut dengan geometri.
<b><i>Glow</i></b>	: Pengelompokan musik sesuai dengan kemiripannya satu sama lain.
<b>Grafis</b>	: Bersifat matematika, statistika, dsb wujud titik-titik, garis-garis, atau bidang-bidang yang secara visual dapat menjelaskan hubungan yang ingin disajikan secara terbaik penyajian hasil penghitungan; bersifat grafik.
<b><i>Grayscale</i></b>	: Gambar di mana nilai setiap pixel adalah sampel tunggal, yaitu, ia hanya membawa informasi intensitas. Gambar semacam ini, juga dikenal sebagai hitam dan putih.
<b><i>Headline</i></b>	: Unsur pesan utama berupa tulisan atau tipografi dalam sebuah media promosi.
<b><i>Hue</i></b>	: Spektrum warna-warna utama dalam gradasiwarna, mulai dari merah, kuning, hijau dan biru.
<b><i>Icon</i></b>	: Tanda-tanda rupa yang memiliki makna komunikasi tertentu, biasanya berupa miniature gambar, symbol atau kode-kode yang mengekspresikan fungsinya.
<b>Ilustrasi</b>	: Gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik.

<b>Indeks</b>	: Suatu tanda yang sifatnya tergantung dari adanya suatu denotasi, atau mempunyai ikatan kausal dengan suatu yang diwakilinya.
<b>Indie</b>	: kelompok pop yang tidak berafiliasi dengan perusahaan rekaman besar.
<b>Intensity</b>	: Intensitas
<b>Invert</b>	: Perubahan warna dari hitam-menjadi putih atau perlawanan warna.
<b>Jazz</b>	: Jazz adalah gaya musik yang berasal pada awal abad ke-20 di komunitas kulit hitam di Amerika Serikat Selatan.
<b>Keroncong</b>	: Nama dari instrumen musik sejenis ukulele dan juga sebagai nama dari jenis musik khas Indonesia yang menggunakan instrumen musik keroncong, flute, dan seorang penyanyi wanita.
<b>Komposisi Warna</b>	: Penempatan warna dalam suatu bidang kerja, benda, atau ruang sehingga tercapai efek harmonis dan keseimbangan yang ideal.
<b>Layout</b>	: Tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya.
<b>Line art</b>	: Pembuatan garis hitam untuk mempertebal sketsa.
<b>Logo</b>	: huruf atau lambang yg mengandung makna, terdiri atas satu kata atau lebih sebagai lambang atau nama perusahaan.
<b>Mainstream</b>	: Gaya hidup atau benda yang lalu dijadikan kebiasaan yang sangat umum dan dilakukan oleh setiap orang.
<b>Mascot</b>	: orang, binatang, atau benda yg diperlakukan oleh suatu kelompok sbg lambang pembawa keberuntungan atau keselamatan.
<b>Merchandise</b>	: Barang dagangan
<b>Metal</b>	: Music beraliran keras dan bertempo cepat.
<b>Mitos</b>	: Cerita suatu bangsa dewa dan pahlawan zaman dahulu,

mengandung penafsiran asal-usul semesta alam, manusia, dan bangsa tersebut mengandung arti mendalam yg diungkapkan dengan cara gaib.

<b>Monokromatik</b>	: Kumpulan warna senada
<b>Observasi</b>	: Peninjauan secara cermat; sebelum praktik mengajar, para calon guru mengadakan ke sekolah-sekolah.
<b>Outline</b>	: Garis yang tampak terikat pada suatu objek
<b>Palet warna</b>	: Alat yg digunakan pelukis untuk tempat menaruh cat, berupa lempeng berbentuk perisai atau kumpulan warna.
<b>Pethakilan</b>	: Istilah dalam bahasa jawa untuk usil atau <i>hyperaktif</i> .
<b>Piercing</b>	: Tindikdarilogam yang biasa di pasang di telinga.
<b>Pop</b>	: Aliran lagu bertempo sedang.
<b>Proportion</b>	: Perbandingan unsur-unsur satu dengan yang lain yaitu tentang ukuran kualitas dan tingkatan.
<b>Punk</b>	: Pemuda yg ikut gerakan menentang masyarakat yg mapan, dng menyatakannya lewat musik, gaya berpakaian, dan gaya rambut yg khas.
<b>Readibility</b>	: Nilai kemudahan baca
<b>Reggae</b>	: Musik populer yang berasal dari Hindia Barat, irama bass yang berulang dan kord yang teratur dimainkan pada ketukan dilepaskan oleh gitar.
<b>Rock</b>	: Musik rock adalah genre musik populer yang berasal dari kata "rock and roll" di tahun 1950-an Amerika dan berkembang menjadi berbagai gaya yang berbeda pada tahun 1960 ,terutama di Inggris dan Amerika Serikat.
<b>Rough Layout</b>	: Sketsa kasar
<b>Sans serif</b>	: Jenis huruf yang tidak memiliki kait.
<b>Scale</b>	: Skala, ukuran perbandingan nilai atau besaran.
<b>Serif</b>	: Jenis huruf yang memiliki kait

<b><i>Size Balancing</i></b>	:	Nilai keseimbangan ukuran bentuk dalam komposisi desain
<b><i>Symbol</i></b>	:	Suatu marka yang merepresentasikan identitas sebuah lembaga, kegiatan, usaha, perusahaan, atau bahasa.
<b><i>Tactile</i></b>	:	Tekstur nyata, permukaannya yang dapat dirasakan dengan jari.
<b>Tambun</b>	:	Gemuk, tubuh yang berisi
<b>Tekstur</b>	:	Sifat permukaan suatu barang
<b><i>Tool brush</i></b>	:	Alat semacam kuas berfungsi untuk membuat garis atau bidang yang berada dalam <i>tools box Adobe Photoshop</i> .
<b><i>Transform Warp</i></b>	:	Tombol untuk merubah kemiringan, skala suatu bidang yang berada dalam tombol <i>Adobe Photoshop</i>
<b>Trimatra</b>	:	Tiga dimensi
<b>T-shirt</b>	:	Pakaian sederhana yang ringan untuk tubuh bagian atas yang biasanya tanpa kancing dan kerah dengan leher bulat dengan lengan pendek.
<b><i>Typhography</i></b>	:	Seni memilih dan menata huruf untuk berbagai kepentingan menyampaikan informasi berbentuk kesan social maupun komersil.
<b><i>Value</i></b>	:	Nilai kecerlangan yang diakibatkan oleh intensitas cahaya atau kegelapan bayangan.
<b><i>Vintage</i></b>	:	Bersifat seperti seni klasik.
<b>Visual</b>	:	Dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata).
<b><i>Vocal Point</i></b>	:	Penonjolan salah satu elemen visual bertujuan untuk menarik perhatian atau sering kali dikenal dengan <i>point of interest</i> .

# LAMPIRAN

**Lampiran 1***Mockup T-Shirt Endank Soekamti**Mockup T-Shirt Desain Bau Mulut**Mockup T-Shirt Desain Berkibar Tinggi*



*Mockup T-Shirt Desain Berlibur ke Bulan*



*Mockup T-Shirt Desain Go Skate Go Green*



*Mockup T-Shirt Desain Heavy Birthday*



*Mockup T-Shirt Desain Long Live My Family*





*Mockup T-Shirt Desain Pejantan Tambun*



*Mockup T-Shirt Desain Satria Bergitar*



*Mockup T-Shirt Desain Semoga Kau di Neraka*



*Mockup T-Shirt Desain Tancas Gap*

**Lampiran II*****Mobile Branding*** Endank Soekamti

Tampak depan *Mobile Branding*



Ofan Rahadi dan *Mobile Branding*



Eric Soekamti dan *Mobile Branding*



Tampak samping *Mobile Branding*

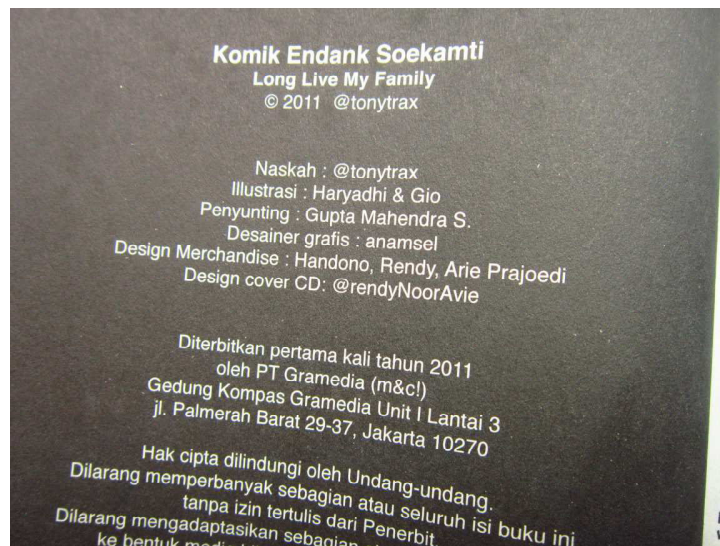


### Lampiran III

#### Komik Biografi Endank Soekamti



Komik Biografi Endank Soekamti



Credits Komik Biografi Endank Soekamti

### Kartu XL Edisi Endank Soekamti

**KAMTIS**

**Beneran Fans  
ENDANK SOEKAMTI  
Sejati?**

**Ayo Gabung  
Komunitas XL KAMTIS!**

**Caranya:**

- Dapetin Kartu Perdana XL edisi KAMTIS hanya di event-event Endank Soekamti atau beli kartu perdana XL edisi KAMTIS melalui 0878-39-010101 (Call Center Kamtis Family)
- Beli kartu perdana XL di mana aja, lalu daftarkan ke 08170011777, ketik GABUNG <spasi> KAMTIS (tarif normal)

**Banyak Manfaatnya!**

- **GRATIS** Nelpun Lokal se-komunitas KAMTIS (khusus nomor baru) dan DISKON nelpun 20% untuk nomor lama
- **DISKON** 20% Paket Internetan
- Spesial paket pilihan Jagoan Muda di \*123\*6\*1#
- **GRATIS** info KAMTIS via SMS

**Buruan Beli**  **Sekarang!** Aktifkan RBT Endank Soekamti "Long Live My Family" Ketik ENSOEB Kirim ke 1818

follow @xljagoanmuda XL Jagoan Muda

Syarat dan ketentuan berlaku: [www.xljagoanmuda.com](http://www.xljagoanmuda.com) | XL Contact Center: 817, 628170817707 atau 021-57959817 (Berbayar)



## Poster Dan *BannerGathering* Endank Soekamti Bersama XL



Poster &amp; Banner Back Drop Gathering Endank Soekamti



**Lampiran VI****Wawancara Ofan Rahadi**



**Lampiran VII*****Booth Mobile Endank Soekamti***

**Lampiran VIII****Suasana *Base camp* Endank Soekamti**

**Lampiran IX****Display Pameran TAKS****Banner Pameran TAKS**

## Suasana Pameran TAKS



Katalog Pameran



Penulis



## HASIL WAWANCARA

Sumber: Ofan Rahadi (*Manager Group Band Endank Soekamti*)

**1. Kapan dan bagaimana sejarah berdirinya Endank Soekamti?**

-Endank Soekamti berdiri sejak tahun 1 januari 2001, awal mula terbentuknya terinspirasi oleh band asal Amerika yaitu Blink 182, mereka dahulunya band yang sering membawakan lagu dari blink 182.

**2. Sebenarnya Endank Soekamti itu apa?bagaimana filosofinya hingga bisa menemukan kata Endank dan Soekamti?**

- Nama band Endank Soekamti diambil dari dua nama orang yaitu Endang mantan pacar Ari Soekamti yang cantik jelita dan Sukamti diambil dari guru Eric Soekamti yang galaknya setengah mati.

**3. Sebagai sebuah *group band*, apakah Endank Soekamti memiliki visi dan misi khusus?jika ya, apa saja?**

-mandiri dalam bekerja, merdeka dalam berkarya

**4. Apa saja hal-hal yang memperlihatkan bahwa “itu” adalah Endank Soekamti banget?**

-Dari segi lirik kocak, ceria dan penuh semangat atau optimistik, dari segi terobosan Endank Soekamti memiliki ide-ide unik dan terobosan baru seperti radio Soekamti fm, Membuat film, komik, novel dan sebagainya.

**5. Bagaimana penampilan maupun tingkah laku para personel Endank Soekamti sehari-hari?**

-Tingkah personel dan para *crew* Endank Soekamti biasa saja, seperti manusia pada umumnya yang jelas penuh dengan keceriaan dan canda tawa.

**6. Kenapa logo Endank Soekamti bentuknya seperti itu ya?**

-Karena bentuk logo itu mewakili kata dari Endank Soekamti itu sendiri, yang bersifat ceria, kocak, bersahabat dengan para fans. Bentuk logonya melambangkan kekokohan, stabilitas,kekuatan dan kebebasan dinamis yang berarti Endank Soekamti akan selalu berinovasi tidak hanya dalam dunia musik tapi juga berkarya di bidang lainnya seperti film, video, animasi dan lain-lain.

**7. Menurut pandangan Mas Ofan sendiri, bagaimana sih perkembangan musik di Indonesia?kemudian apa pengaruhnya bagi Endank Soekamti?**

-Perkembangan musik di Indonesia pesat dan beragam, terlalu mengikuti tren yang sedang *booming* dan bagi Endank Soekamti yang sudah memiliki *fans base* bagaimanapun musik yang sedang berkembang di Indonesia mereka tidak terpengaruh mereka tetap membawakan aliran musik *pop punk*.

**8. Saat mendengarkan lagu Endank Soekamti, sebenarnya saya bingung, genre musik apa sih yang diusung oleh Endank Soekamti? karena saya dengar disana ada unsur *rock*, *pop*, *reggae* sampai *blues*.**

-Genre musik Endank Soekamti sebenarnya itu *pop punk*. Namun untuk menambah variasi di beberapa lagu kita di tambahkan jenis aliran musik lainnya agar tidak terkesan monoton dan enak didengar.

**9. Apa yang menjadi inspirasi Endank Soekamti ketika menulis dan menciptakan lagu?**

-Yang menjadi inspirasi kita adalah *Kamtis family*. Kita melibatkan para fans-fans untuk berpartisipasi dalam pembuatan lagu Endank Soekamti. Lirik lagu melibatkan *kamtis family*. Lagu-lagu Endank Soekamti di ciptakan berdasarkan dari kehidupan sehari-hari manusia pada umumnya tidak mengambil tema yang berat-berat pokoknya apa adanya tanpa di buat-buat.

**10. Sudah berapa lama Endank Soekamti berkiprah di Industri musik Indonesia?sampai saat ini sudah menelurkan berapa buah album?apa saja?**

-Kita berawal dari tahun 2001 jadi sudah sekitar 12 tahun. Kita sudah mengeluarkan 5 album, yang pertama album “kelas 1”, kedua album “Pejantan Tambun”, ketiga album “sssttt!!”, keempat album “ Soekamti.com” dan kelima “Angka 8”.

**11. Apa suka duka selama perjalanan karir Endank Soekamti?**

-Sebenarnya lebih banyak sukanya daripada dukanya. Kalau dukanya dulu pernah mobil kita tertabrak truk setelah usai konser di Jakarta. Dalam perjalanan pulang di daerah Sruweng, Kebumen mobil kita di tabrak oleh truk dari belakang. dan ringsek, Dori mengalami patah kaki namun personel dan *crew* yang lain alhamdulillah hanya luka ringan.

**12. Bagaimana cara Endank Soekamti bersaing dan mempertahankan eksistensinya dalam industri musik?**

-Endank Soekamti itu band yang jarang di *ekspos* oleh media televisi. Untuk mempertahankan eksistensi caranya adalah dengan melakukan berbagai terobosan dan ide-ide baru contohnya radio Soekamti, membuat film, membuat *video clip* sendiri intinya selalu berkarya di bidang apa saja.

**13. Apa saja media promosi yang sering digunakan oleh Endank Soekamti?**

- Kalau dari lagu kita berpromosi lewat radio, media sosial seperti Facebook, Twitter, Youtube, dan *official website* Endank Soekamti. Produk – produk seperti Kaos, jaket, *boxer*, topi, bandana dan lain-lain.

**14. Bagaimana cara Endank Soekamti mendistribusikan media promosi tersebut?**

-Karena kita sudah memiliki *fans base* kita melakukan promosi lewat sosial media seperti facebook, twitter, dan *website* jadi lebih mudah dalam promosi. Serta membuka *stand* untuk penjualan *merchandise* saat ada konser. Dan kita memiliki mobil *merchandise* yang lebih efektif seperti toko berjalan. Hehehe...

**15. Bagaimana pandangan Ofan mengenai media promosi T-Shirt?**

-Media *T-Shirt* sangatlah efektif sekali karena dapat menjangkau semua umur dari yang muda hingga tua.

**16. Apa harapan Endank Soekamti di masa mendatang?**

-Harapan kita ingin selalu berkarya, berkreasi dan menanamkan kepada para semua orang dan Kamtis *family* untuk selalu mandiri, mandiri dalam berkarya, mandiri dalam bekerja. Kalau impian kita mendatang ingin membuat suatu museum. Semua yang kita lakukan dari dulu sampai sekarang selalu di dokumentasikan sehingga ada sejarahnya. Maka dari itu kita ingin membuat museum untuk mengenang Endank Soekamti.

## SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : OFAN RAHADI  
Alamat : Jl Cempaka No. 11 Batiro Baru Jogja  
Pekerjaan : Endank Soekamti Management

Menerangkan bahwa:

Nama : Rendy Noor Avianto  
NIM : 07206244033  
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Benar-benar telah meminta keterangan dan tanggapan kepada saya tentang **Visualisasi Lirik Lagu *Group Band Endank Soekamti Yogyakarta Dalam Desain Ilustrasi T-Shirt*** serta pengambilan data sehubungan dengan penyusunan tugas akhir karya seni.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Januari 2013  
yang menyatakan,



(OFAN RAHADI)